NUMERO 05 www.playersmagazine.it

PLAYERS

MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · SOCIAL



STORIES UNA STORIA DI VIDEOGIOCHI VISSUTI

LUC BESSON

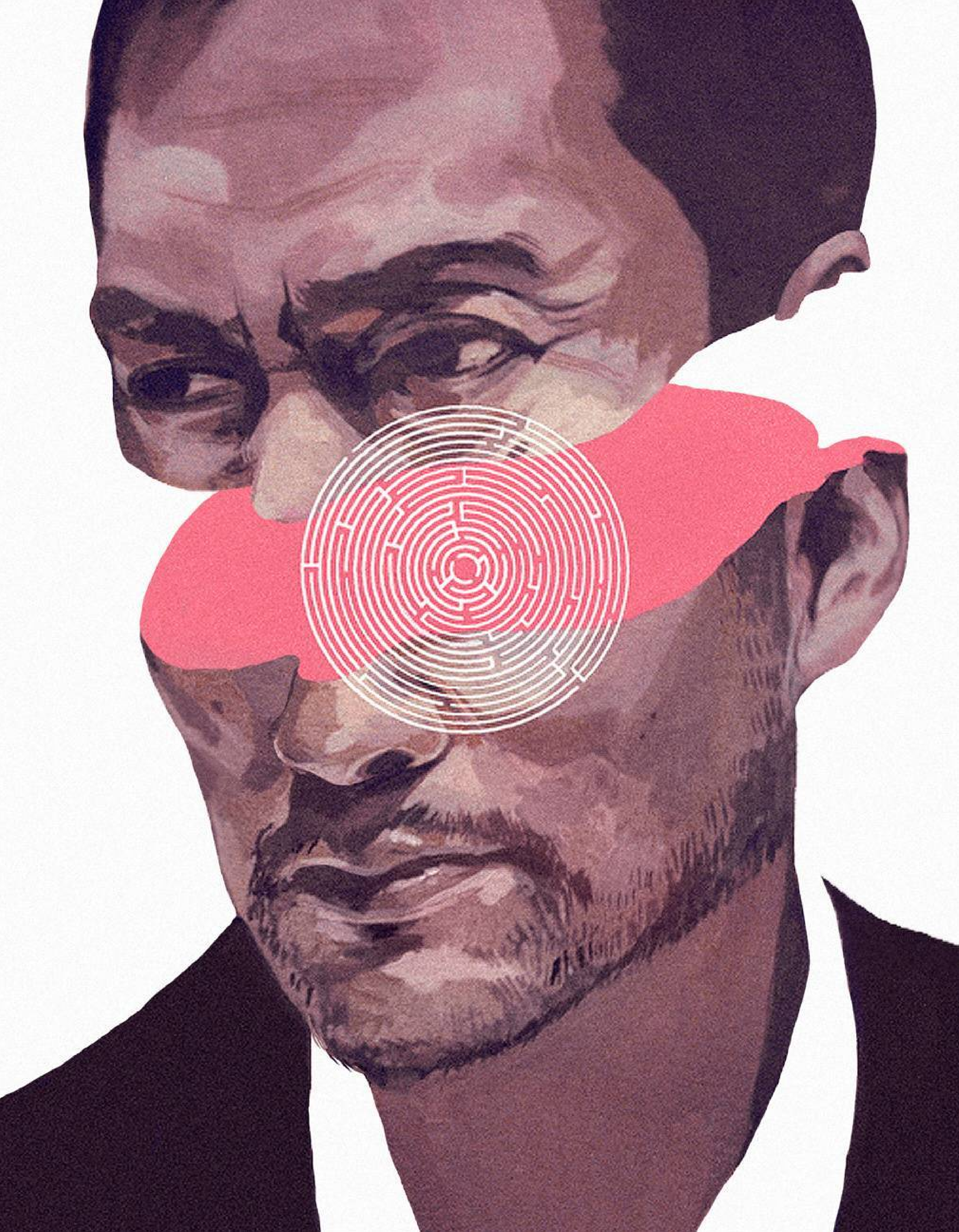
INTERVISTA ESCLUSIVA

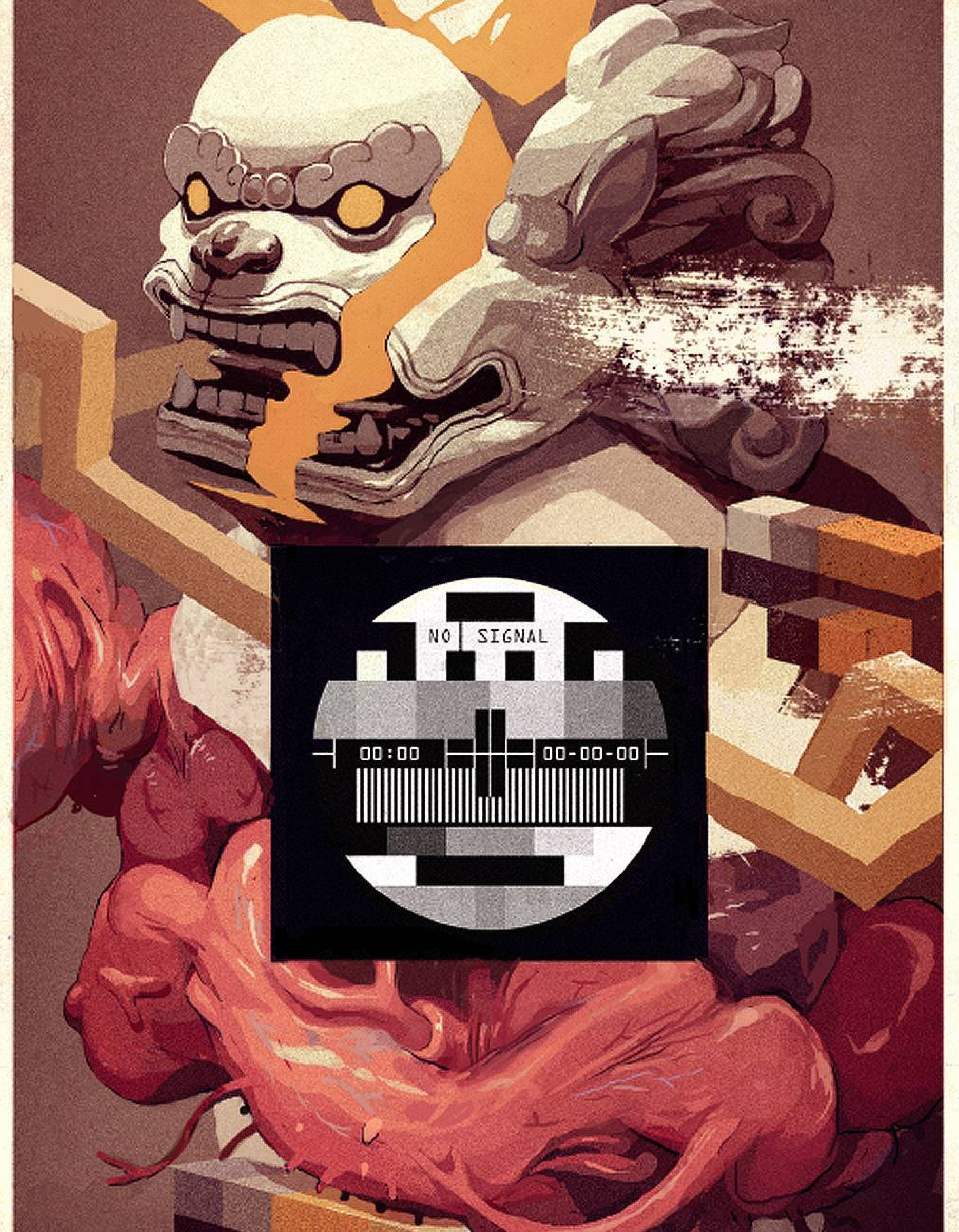
FOO FIGHTERS ULVER MUS

GAMES GEARS OF WAR 3 PORTAL2 MORTAL KOMBAT

CINEMA HOBO WITH A SHOTGUN SOURCE CODE LA CASA MUDA






NO SIGNAL
00:00
00-00-00





ISSUE • FIVE



PROGETTO EDITORIALE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA
Sachin Teng

PROGETTO GRAFICO
Federico Rescaldani
Gianluca Girelli
Eugenio Laino
Maria Luisa Crisponi
Cristina Lanzi

EDITING TESTI
Alessandro Franchini, Michele Siface, Andrea Maderna

AREA WEB
Andrea Brunato, Luca Tenneriello, Matteo Ferrara

REDAZIONE
Andrea Chirichelli, Gianluca Girelli, Tommaso De Benetti, Giovanni Donda, Emilio Bellu, Pietro Recchi, Enrico Pasotti, Valentina Paggiarin, Giacomo Talamini, Andrea Maderna, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Paolo Savio, Matteo Ferrara, Antonio Lanzaro, Simone Tagliaferri, Roberto Turrini, Claudio Magistrelli, Cristiano Ghigi, Matteo Del Bo, Luca Tenneriello

HANNO COLLABORATO
Piero Ciccioli, Luigi Catuogno, Cheivan Ghadir

SITO WEB
www.playersmagazine.it

INFO
info@playersmagazine.it

PUBBLICITÀ
mediarelations@playersmagazine.it



DA NEW YORK CON FURORE

SACHIN TENG







Sachin Teng è nato e cresciuto a New York, nato da genitori immigrati da Taiwan. L'arte gli scorre nel sangue, visto che anche suo padre è pittore e illustratore, e ha avuto l'intuizione di indirizzare il figlio verso questa carriera. Dopo aver frequentato corsi presso LaGuardia Arts e il Pratt Institute, Teng è diventato un illustratore freelance.

Ha partecipato a diversi concorsi e ha vinto la "Gold Medal for the Society of Illustrators Annual Exhibition". Ha ricevuto prestigiosi riconoscimenti dal MoMA e dalla Society of Illustrators, e collabora con testate off e online. I suoi lavori vengono spesso definiti "ultra-stilish" e in essi si possono trovare contaminazioni crossmediali che spaziano dalla musica ai videogiochi, dal cinema alla letteratura.

Insomma, dietro alle sue illustrazioni c'è lo stesso spirito che anima **Players** fin dalla sua nascita, ed è per questo che ringraziamo Saching Teng, per averci dato la possibilità di presentare al nostro pubblico i suoi lavori. Nel caso foste interessati ad acquistarli o commissionarne altri realizzati ad personam, potete andare sul suo sito http://sachinteng.com/



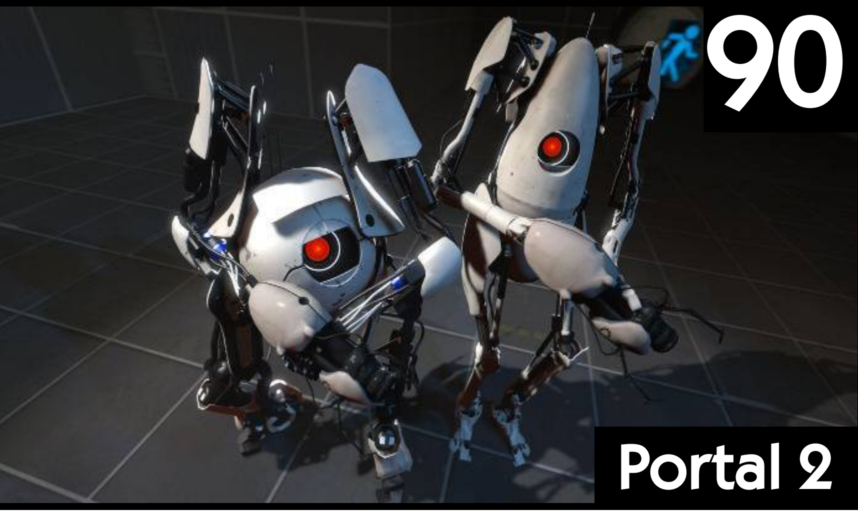
















12 stories
una storia di videogiochi vissuti



una storia di videogiochi vissuti

di luigi catuogno





Quand'ero piccolo io e i miei fratelli eravamo molto fortunati. Forse anche viziati. A patto che studiassimo e che non chiedessimo cose a motore con due ruote, i nostri genitori ci compravano qualunque cosa.

Quando avevo 11-12 anni, la mia cameretta era quella dei sogni di ogni ragazzino della mia età. C'erano il NES, il MasterSytem, il Commodore 128 col monitor a colori e cassetti pieni di videogiochi. Non mancava nulla, ero il classico bambino amato/odiato dai coetanei.

Un giorno mi affacciai alla finestra della villetta in cui vivevo e col broncio urlai: *"Papaaaaà, mi annoio"*.

Scattò qualcosa nella testa di mio padre che salì in casa di corsa e, furibondo, mi distrusse la cameretta.

Ricordo distintamente d'aver pianto come un disperato, d'esser corso giù in cortile per prendere tutte le cose che papà buttava giù dalla finestra. Lo scatolone pieno di giochi dell'Intellevision e dell'Atari2600. Le riviste, *Bit*, *Home Computer* e *Videogiochi* strappate e gettate via.

Pagai l'affronto di non essere mai contento *"nonostante tutti i sacrifici che facciamo"*.

Fu allora che cominciò la guerra. Quasi 20 anni dopo, papà mi avrebbe cacciato via di casa.

Ma prima di questo, continuavano ad accontentarmi qualunque cosa volessi. Ero bravo a scuola. PC Engine, Amiga, Megadrive, SNES, NeoGeo e conto aperto all'edicola e in libreria, tanto *"passa mamma a pagare"*.

Ero sfacciatamente fortunato eppure puntualmente punito per qualunque sciocchezza facessi. Quando pestavo qualcuno o tornavo a casa insanguinato perché pestato. Quando facevo tardi la sera o bigiavo a scuola. Quando iniziai a fumare. Quando non superavo un esame all'università.

Andai via di casa a 19 anni, "così non faccio tardi ai corsi".

A farmi compagnia c'erano l'Amiga 4000 e, poco più tardi, un PC che avrei



comprato con i soldi del mio primo lavoro di fortuna in un centro di ricerca affiliato all'università.

Qualcuno diceva che ero molto bravo. Per me era solamente l'opportunità di essere finalmente indipendente dai soldi dei miei, che loro usavano (in)consapevolmente come un joypad per controllare i figli come in un videogioco. Presi due 3DFX e *Unreal* girava a 60fps.

Sì, ho da sempre avuto una predilezione per quello che chiamavo "Liquid Frame Rate".

Volevo vedere i fotogrammi susseguirsi armoniosamente come fosse un liquido in movimento. Mi dava una sensazione di pace.

Curiosamente la santissima trinità N64/Saturn/PSX non era più tra i miei interessi primari, sebbene continuassi a procurarmi qualunque cosa il mercato offrisse in quegl'anni.

Le mie visite mensili a casa sembravano aver portato serenità nel rapporto con mio padre. Parlavamo di calcio, di studio e anche di videogiochi. Si chiedeva se anche a 22 anni si potesse ancora avere quel tipo di passione, ma sembrava accettarla fintanto che avessi continuato a studiare.

Poi un giorno volle sapere chi fosse questa fantomatica e misteriosa donna che andavo a trovare a 700km da casa, in treno quasi ogni fine settimana.

Il terzo grado sortì, per lui, l'effetto più indesiderato e inaspettato possibile: *"Se sei ricchione a casa mia non ti ci voglio mai più"* mi disse. Il giorno stesso feci le valige.

Un mese più tardi misi tra me e la mia famiglia un Game Boy Color, *Pokemon Blu* e 700km di distanza. Fu il viaggio della pace con me stesso e con i JRPG.

Prima di allora non li avevo mai apprezzati. Divorai in pochi giorni la mia prima esperienza con l'assurdo mondo fatto di mostri che stanno in palline di plastica.

Da lì in poi avrei successivamente recuperato quanto di buono il Giappone avesse dato
in fatto di giochi di ruolo. Fu *Breath of Fire* il primo e in-


Nintendo
START

dimenticabile.

Fu come respirare fuoco, l'adrenalina mi scorreva nelle vene, ricominciavo da zero. Una nuova vita. La mamma ed i miei fratelli, al telefono, mi aiutavano a non perdere completamente il contatto con quella vecchia.

Qualche anno fa, quasi 25 anni dopo l'episodio della cameretta distrutta, la guerra era ormai finita. Papà mi accompagnava all'aeroporto, il che sottolineava la fine dei cinque giorni all'anno in cui facevo visita ai miei.

Non ricordo le parole esatte ma con gli occhi lucidi mi chiese scusa.

Mi disse che aveva paura che fosse colpa sua se i chilometri che ci dividevano erano ormai quasi mille. Tentò di ridere quando gli ricordai divertito della cameretta distrutta. Lo ricordava perfettamente e scoppiò in lacrime. Mi ricordò cose che francamente avevo rimosso e che sicuramente non avevano influito su quello che sono diventato. Rideva e piangeva. Era di una tenerezza infinita.

Il tempo stringeva, l'aereo stava per partire e non c'era più tempo. Ma volevo dirgli che, nonostante tutto, non lo avrei ringraziato mai abbastanza per avermi regalato i primi quindici anni della storia videoludica. Ci fu soltanto un abbraccio, il più sincero di sempre.

Fu l'ultima chiacchierata faccia a faccia, l'ultimo abbraccio. Ci avrebbe lasciati di lì a poche settimane.

...è che quando qualcuno muore, finisce un po' come un Pokèmon, ma rinchiuso in una scatola di legno lucido, contro la sua volontà e di chi lo vorrebbe ancora vedere libero di scorrazzare nell'erba alta...

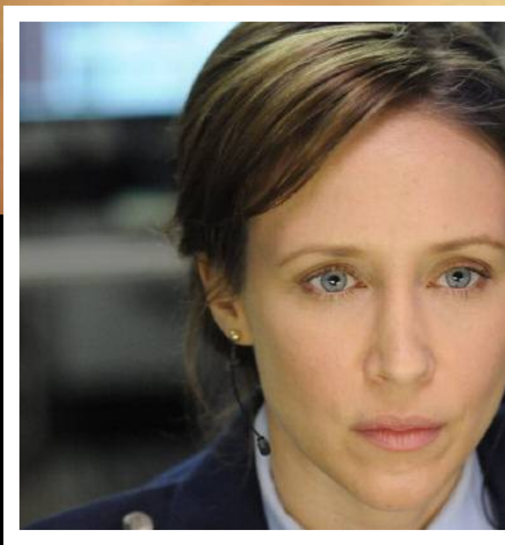

NINTENDO64



BUONA LA SECONDA

SOURCE CODE

di Andrea Chirichelli



REGIA
DUNCAN JONES
SCENEGGIATORI
BEN RIPLEY
ATTORI
JAKE GYLLENHAAL,
MICHELLE MONAGHAN,
VERA FARMIGA
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
DOPPIATA





Si dice spesso che fare un buon secondo film è molto più difficile che fare un buon film d'esordio. Ed è vero! E, siccome è vero, possiamo urlare ai quattro venti che Duncan Jones rappresenta il futuro del cinema di fantascienza. Non quella "a laserate" e "mitologica" di matrice lucasiana, anzi, ma una fantascienza più vera, realistica (e scusate l'apparente contraddizione), credibile. *Moon*, in fondo, toccava corde umanissime e concrete, le stesse affrontate lustri fa da Ridley Scott in *Blade Runner*.

The Source Code parte da presupposti molto diversi: budget più elevato (ma non troppo), ritmo più frenetico, che piace tanto ai produttori, effetti speciali convincenti, un cast di all star (o quasi), un plot che non può non piacere (i salti temporali!). Jones, però, ci mette del suo: il suo stile, la sua mano, la sua sensibilità. Ed ecco che, invece di avere un dozzinale e fracassone prodotto d'intrattenimento per menti lobotomizzate alla Bay, ne consegue un film che riesce al tempo stesso a essere spettacolare e intimista, frenetico e profondo.

La storia si presenta senza fronzoli, immersiva e appassionante: un soldato di stanza in Afghanistan (Jake Gyllenhaal, convincente) invece che in missione si trova improvvisamente catapultato all'interno di un treno che sta per arrivare a Chicago. Non ha nemmeno il tempo di capire il motivo per cui la ragazza che gli sta di fronte (Michelle Monaghan, perfetta) sembra conoscerlo alla perfezione, che il treno esplode a causa di un attentato e lo sventurato si ritrova all'interno di una capsula, cavia di un esperimento scientifico che gli permette di rivivere continuamente gli ultimi otto minuti che precedono l'esplosione.


Trains P





La formula del salto temporale, degli universi paralleli e delle giornate che si ripetono, è un topos classico della Hollywood contemporanea, basti pensare a *Deja Vu*, *Donnie Darko* e all'indimenticabile *Groundhog Day* (in Italia Ricomincio da capo) con sua maestà Bill Murray. Lo script di Ben Ripley riesce a innovare e rinnovare questo sottogenere, aggiungendo umorismo (nero) nelle fasi più concitate, impedendo allo spettatore di staccare gli occhi dallo schermo grazie a un susseguirsi di colpi di scena e omaggiando l'intelligenza e l'umanità del pubblico (posto che quest'ultimo ne sia ancora dotato...) con uno dei finali più appassionanti e toccanti visti al cinema negli ultimi anni.

A metà strada tra thriller e fantascienza low budget, *The Source Code* ristabilisce il primato della scrittura, della regia e dell'interpretazione sull'overdose di effetti speciali, inutile 3D e cortine fumogene gettate negli occhi degli spettatori per confonderli e mascherare il nulla cosmico che ammanta la maggioranza delle produzioni hollywoodiane odierne.

Una boccata d'aria fresca come non si vedeva da tempo e, grazie a una particolare sequenza che va dritta al cuore, una ventata di inaspettato ottimismo che rischiara, anche se solo per un istante, i tempi bui che stiamo vivendo.





REGIA
GUSTAVO HERNÀNDEZ
SCENEGGIATURA
OSCAR ESTÉVEZ,
GUSTAVO HERNÀNDEZ,
GUSTAVO ROJO
ATTORI
FLORENCIA COLUCCI,
ABEL TRIPALDI,
GUSTAVO ALONSO
PROVENIENZA
URUGUAY
VERSIONE
ORIGINALE

LA CASA MUDA

SILENT H...OUSE

di Federico Rescaldani



Nuovo virgulto del cinema a budget zero, *La Casa Muda* di Gustavo Hernández è un horror movie di stampo squisitamente psicologico, fondato sul rispetto totale delle tre unità aristoteliche di tempo, luogo e azione. Il luogo è una fatiscente casa di campagna, apparentemente deserta ma che nasconde le sorprese del caso. L'azione è la lotta per la sopravvivenza di Laura, intrappolata da mura soffocanti e terribili. Il tempo è l'identità stessa del film. *La Casa Muda* sceglie di raccontarsi attraverso l'inesorabilità del tempo reale, con un unico piano sequenza della durata di più di un'ora. L'intera vicenda scorre davanti agli occhi dello spettatore rinunciando totalmente alla grammatica del montaggio – tranne lì dove le necessità tecniche lo impongono, con tagli mascherati esattamente come accadeva in *The Rope*. Tale scelta, lungi dall'essere in sé originale, è la chiave di volta dell'intera pellicola.

Il cinema è la sua fotografia, e *La Casa Muda*, messo via il montaggio, lo dimostra ampiamente. Tremula, con la ghiera del fuoco talvolta fuori fase, la 5D Mark II che riprende l'azione gira intorno a Laura con estrema perizia, mentre intorno a lei gli eventi si susseguono e si incastrano con altrettanta precisione. La camera nasconde, mostra, si infila sghemba tra anfratti scuri, sempre attratta dalla lampada azzurra – unica luce per quasi tutto il film – che Laura tiene costantemente in mano. La regia delle inquadrature (dell'inquadratur*a*) è perfetta, pur nella caducità di una reflex tenuta in mano. Le parole, deo gratias, non servono e non ci sono, per gran parte del film. La sceneggiatura, dopo una prima fase lineare, si contorce e si dispiega colpendo nel segno. Il finale giunge quasi scontato, ma come perfetto epilogo di una piccola storia di forti inquietudini, narrata con sensibilità e padronanza di mezzi tecnici ed espressivi.

Non imprescindibile, non innovativo, ma pensato e confezionato ad arte: *La Casa Muda* porta avanti fiero la sobria bandiera del nuovo cinema a costo zero. **Players** approva e condivide.

Regista
Jason Eisener

Sceneggiatore
John Davies

Attori
Rutger Hauer, Brian Downey, Gregory Smith

Provenienza
Canada

Versione
Originale



HOBO WITH A SHOTGUN quando il replicante si incazza

di Andrea Chirichelli

Grindhouse passerà alla storia del cinema come primo esempio di film a rilascio prolungato. Vi ricordate i "fake trailer" che fungevano da intermezzo tra l'episodio girato da Tarantino e quello firmato Rogriguez?

Beh, dopo *Machete*, trasformatosi in opera stand alone, è arrivato anche il momento di *Hobo with a Shotgun*, dove al posto del simpatico Danny Trejo armato di coltellacci, c'è l'altrettanto iconico Rutger Hauer, accessoriato con un fucile a pompa. L'ex replicante è un vecchio vagabondo che, guidato dalla sfiga, finisce in una città dove gli abitanti, e in particolar modo gli homeless come lui, sono carne da macello per i reality show che popolano i palinsesti della tv del boss locale Drake, un pazzo sanguinario con prole altrettanto fuori di testa.

Poco prevedibilmente, dopo aver cercato di evitare i guai, questi si presentano tutti assieme al povero Hobo. Chinare la testa? Nemmeno per idea. E così, imbracciato il fucile a pompa, Hobo comincia a fare giustizia. Diciamolo subito: *Hobo with a Shotgun* è un film che, per essere apprezzato al meglio, va visto dopo mezzanotte in una sala gremita di gente che urla e applaude a ogni scena (cosa che potrebbe accadere più spesso di quanto non si pensi...). Perché *Hobo* è un gran film, una spanna migliore di *Machete* che, nonostante un incipit straordinario e attori più celebri, si perdeva mano a mano che si arrivava alla fine.

Qui, oltre a una tecnica sopraffina e un citazionismo mai ingombrante, si lavora con una precisione certosina su un canovaccio visto e stravisto sì, ma declinato con grande spettacolarità. *Hobo* sprizza sangue e passione da ogni poro, è IL bignami del genere slasher/splatter, con i suoi colori supersaturi, l'ironia caustica, la vena anarchica, la volontà di esagerare sempre e comunque, sfatando ogni tabù (si veda la sequenza in cui i due figli folli di Drake danno alle fiamme uno scuolabus). Segnatevi il nome di Jason Eisener, già autore del folle *Treevenge*: ha un bel futuro davanti.



Regista
Joe Wright

Sceneggiatore
David Farr, Seth Lochhead

Attori
Saoirse Ronan, Eric Bana, Cate Blanchet

Provenienza
UK, USA, Germania

Versione
Originale

HANNA nascita di un killer

di Andrea Chirichelli

Hanna è una ragazzina cresciuta dal padre nelle remote foreste della Finlandia. Lui, un ex agente della Cia, l'ha tenuta nascosta agli occhi del mondo per trasformarla in una killer superaddestrata. Dopo anni di duri allenamenti, trascorsi senza contatti con altre persone e senza sapere cosa sia la tecnologia, per Hanna arriva il momento di svolgere il suo compito...

È bello quando da buone premesse si ottengono buoni film. *Hanna* rientra appieno in questa ristretta categoria. Sulla carta *Hanna* non poteva essere un buco nell'acqua: ottimi attori, script interessante, valori produttivi al top. Il rischio, semmai, era quello di creare un clone della saga di Bourne, con l'eroe isolato e solo contro tutti. L'ultima fatica di Joe Wright si rivela invece non solo un valido action movie, che il regista impreziosisce con il suo innato talento nel girare eccelsi piani sequenza, ma anche e soprattutto un atipico film di formazione.

La protagonista, che sa districarsi alla perfezione nelle situazioni più complesse (come fuggire da un complesso ipermilitarizzato), si perde in un bicchier d'acqua ogni qualvolta si trova alle prese con oggetti (una televisione) e situazioni (uscire con un ragazzo) a lei totalmente sconosciuti.

Saoirse Ronan si dimostra anche in questa occasione un mostro di bravura e oscura letteralmente sia Bana che la Blanchett, entrambi non particolarmente in palla, specie quest'ultima, poco credibile nei panni di un'agente spietata e pronta a tutto. Eccellenti invece i personaggi di contorno, il vero punto di forza del film, in particolare l'eccentrica famiglia che "adotta" la protagonista e che funge da volano per situazioni, se non comiche, quanto meno utili a stemperare la tensione.

Last but not least, massimo plauso alla soundtrack dei Chemical Brothers che, quanto a capacità di accompagnare con le note le immagini che scorrono sullo schermo, è seconda solo a quella realizzata dai Daft Punk per *Tron Legacy*. Un altro segno dei tempi.

LUC BE

COME SI CAMBIA





SSON

di Andrea Chirichelli



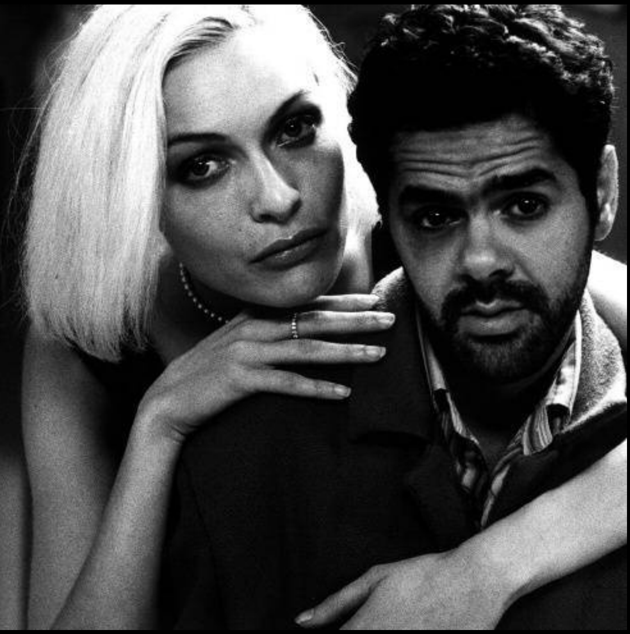
A guardarlo oggi, un po' appesantito rispetto ai tempi in cui faceva coppia con Anne Parillaud, con la barba incolta, intento a promuovere un film per bambini e lui stesso vagamente somigliante a un gigantesco orsacchiotto di peluche, Luc Besson potrebbe ingannare lo spettatore più distratto. Ok, serve grande responsabilità nei confronti dei piccini, ok, i tempi di *Nikita* e *Leon* sono finiti e c'è stata una "evoluzione". Tuttavia la zampata rapace, l'occhio vigile sul mondo e sui trend che cambiano, l'insofferenza verso il "sistema" cinematografico americano, beh, questi suoi marchi di fabbrica sono rimasti intatti. Nel cinema il contenuto è più importante della forma e Besson ha dimostrato negli ultimi anni di essere ancora un visionario e un regista capace di affascinare il pubblico.

È riuscito a girare una delle più romantiche e originali storie d'amore recenti con un budget minimo e in tempi super ristretti (*Angel-A*), si è trasformato in favolista per bambini (con la trilogia dei *Minimei*), ha surclassato Lucas e il suo canuto e imbarazzante *Indiana Jones* con la scoppiettante *Adèle*, sua degna erede.

Insomma, se possibile, oggi Besson è persino più eclettico e maturo di quando scopriva la Portman, affidava la miglior parte della sua carriera a Christopher Lambert e dimostrava a Hollywood che i film di fantascienza/fantasy potevano avere anche la firma di un regista europeo. Besson rimarca spesso che l'ispirazione può venire dai particolari più insignificanti: i taxi de *Il Quinto Elemento* sono un retaggio della sua infanzia, trascorsa in campagna, lontano dalla tecnologia, dove di solito l'unico elemento del panorama erano distese d'erba e di mucche al pascolo. "Ad avere un taxi volante che mi portasse via..." pensava ai tempi Besson, e il sogno è poi diventato realtà.

Il regista/sceneggiatore/produttore è stato l'ospite d'onore del Future Film Festival di Bologna, durante il quale è stata presentata una parziale retrospettiva della sua opera, quella più attinente ai temi trattati durante il Festival, di cui **Players** è stato orgogliosamente media partner, e non ci siamo lasciati scappare l'occasione di rivolgergli alcune domande.





Come si passa da *Leon* e *Nikita* a film d'animazione per bambini?

Si invecchia, si cambia e cambiano le prospettive. E non credere che sia più facile realizzare un film per bambini rispetto a uno per adulti, tutt'altro. Ci vuole molta più responsabilità e moltissima attenzione, perché i bambini assorbono tutto, non sono capaci di distinguere realtà e finzione. Eppoi non volevo restare legato a un solo genere, tant'è che il mio prossimo film avrà un taglio documentaristico e tra un film e l'altro sui Minimei ho girato *Adèle*, che è un film d'avventura.

Al cinema, specie in un settore che hai frequentato con successo, quello della science fiction, si sta delineando una dicotomia sempre più evidente: da un lato le megaproduzioni multimilionarie, dall'altro il successo di film low budget come *Monsters* di Gareth Edwards o *Moon* di Duncan Jones. Secondo te è questo il futuro della fantascienza?

Nel cinema non ci sono regole e proprio la loro assenza fa sì che si possa passare da realtà come *Avatar* a film infinitamente più piccoli. Al di là della loro efficacia narrativa e successo commerciale, il punto è: si può girare *Avatar* con un milione di dollari? Ovviamente no e quindi credo che il budget disponibile per un film ne definirà anche le ambizioni.

È un buon periodo per il cinema francese: copre tutti i generi, passa senza soluzione di continuità da pellicole impegnate a film supercommerciali e gli incassi sono sempre favolosi. In quanto regista E francese, cosa ne pensi dello stato attuale del cinema d'oltralpe?

Qualche anno fa è nata una nuova generazione di produttori, sceneggiatori e attori che sta lavorando molto bene, senza curarsi troppo delle pressioni che potevamo subire noi ai nostri tempi. Oggi si riescono a declinare diversi generi e con buon successo. È stata la nostra generazione a liberarsi per prima di alcuni dogmi e stilemi tipici del cinema francese, troppo spesso bollato (forse giustamente) come freddo e statico. Certo, per gente come Jean Jacques Annuad, è stato più difficile...

Europacorp è oggi una realtà consolidata nell'ambito delle produzioni europee. Quante possibilità ha oggi un giovane con zero soldi e molte idee di vedere trasformate queste ultime in un film?

Beh, tanto per cominciare quelle che sembrano buone idee a te, possono sembrare pessime a me (sorride). È tutto molto soggettivo. Non c'è una regola precisa, ma se troviamo un punto d'incontro, le possibilità ci sono. Noi riceviamo 150 copioni l'anno



e abbiamo quattro persone che si occupano di leggerli. Di questi solo cinque diventano potenziali film. Insomma, la scrematura è notevole, ma alla fine qualcuno ce la fa sempre.

Tu hai creato, in qualità di sceneggiatore, ruoli fantastici per le donne. Come mai secondo te è così difficile trovare parti interessanti per un'attrice?

Dipende dalle cinematografie. In America, per come la vedo io, non hanno questo problema: prendi Natalie Portman in *Black Swan*, quello è un ruolo fantastico. Anche in Francia ci sono ruoli interessanti. In Italia negli anni '50, '60 e '70 avevate le migliori attrici del mondo. Poi è iniziato il "velinismo" e le opportunità per le brave attrici si sono progressivamente ridotte e sono cambiati i parametri di valutazione. Per me che non sono italiano credo che questa possa essere una buona spiegazione.

Da appassionato di animazione preferisci quella nipponica alla Miyazaki o quella americana alla Pixar?

Impossibile scegliere, le amo entrambe. Credo anzi che proprio le grandi differenze che caratterizzano questi stili siano entusiasmanti per il pubblico. *Wall-E*, per esempio, è un capolavoro, ma lo sono anche le pellicole di Miyazaki. Pixar realizza film molto coraggiosi e liberi da un punto di vista creativo ed è giusto che il pubblico la premi.

C'è un film che rimpiangi di non aver diretto?

A dire il vero no, tuttavia, se proprio devo sceglierne uno, credo che mi sarebbe piaciuto dirigere *Amadeus* di Milos Forman. Ai tempi però ero troppo giovane e inesperto.



di Antonio Lanzaro

Le tv americane non sono nuove a operazioni come *Shameless US*, che ripropone in salsa Yankee l'omonimo show britannico, in onda dal 2004 su Channel 4 e arrivato all'ottava stagione. In passato, esperimenti come *The Office US* hanno dimostrato che riproporre idee e copioni di una serie britannica coi valori di produzione tipici delle serie made in USA può rivelarsi una trovata più che vincente. *Shameless US* lo testimonia ancora una volta.

Frank Gallagher, interpretato da uno strepitoso William H. Macy, è un padre scapestrato che sperpera denaro in birre e superalcolici. Evidentemente non gli avanzano neppure i soldi per qualche scatola di preservativi, visto che si ritrova con sei figli a carico da sfamare. La moglie Laura decide di mollare tutto e darsi alla fuga, costringendo la primogenita Fiona a crescere prima del tempo e a tentare di tenere a galla una famiglia che rischia ogni giorno di andare a picco. La puntata pilota fa da inevitabile introduzione per presentare al pubblico tutti i membri della famiglia e i numerosi personaggi che le orbitano attorno, ma lo show non tarda a prendere il giusto ritmo, raccontando le storie di ordinaria follia che si susseguono giorno dopo giorno per riuscire a pagare le bollette e contemporaneamente arrivare a fine mese senza morire di fame. I piccoli espedienti dei Gallagher coinvolgono tutti, anche i membri più piccoli, che hanno presto imparato l'arte di arrangiarsi, indispensabile per sopravvivere. Tutti sanno, però, di non potere contare su papà Frank: gli assegni incassati per le sue presunte invalidità serviranno solo a vedere il fondo di più bottiglie.

Fiona è il punto di riferimento, la sorella maggiore con spalle abbastanza larghe da potere sopportare il peso delle enormi responsabilità da cui la madre è scappata. Durante una delle poche serate in cui si concede di uscire si imbatte in Steve, un ragazzo belloccio e pieno di soldi per cui Fiona subito sente di provare qualcosa. Quella che sembra l'avventura di una sera si rivelerà una storia ben più importante, ma Steve è circondato da un alone di mistero che Fiona rifiuta di riconoscere e affrontare, quasi come se



SOGGETTO
PAUL ABBOTT

SCENEGGIATORI
PAUL ABBOTT,
JOHN WELLS

ATTORI
DAVID THRELFALL,
ANNE MARIE DUFF,
MAGGIE O'NEILL
WILLIAM H. MACY,
EMMY ROSSUM,
JOAN CUSACK

PROVENIENZA
UK/USA

VERSIONE
ORIGINALE

UNA FAMIGLIA *ADORABILE*

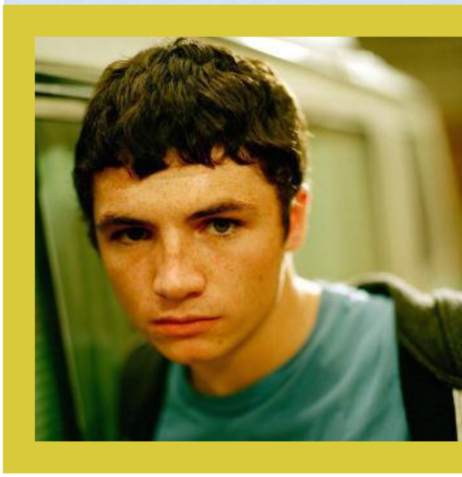


avesse paura di aprire gli occhi e svegliarsi dal sogno che sta vivendo.

Philip è il secondogenito, il genio della famiglia, che sfrutta la dote innata di riuscire bene a scuola per racimolare qualche soldo, dando ripetizioni alle ragazze del vicinato. Una di queste, Karen, è anche la sua ragazza, o forse sarebbe meglio dire la ragazza spudorata e disinibita con cui si diverte di tanto in tanto.

La madre di Karen, Sheila, interpretata da una splendida Joan Cusack, è uno dei personaggi più assurdi e meglio riusciti di *Shameless*. Vittima di una grave forma di agorafobia, Sheila vive nel terrore nei confronti del mondo esterno, sentendosi sicura solamente tra le mura domestiche. Le scene in cui cerca di autoconvincersi che sia giunto il momento di uscire di casa e andare a fare la spesa, annunciandolo e ripetendolo agli altri membri della famiglia, sono divertentissime, anche se intrise di una inevitabile, malinconica tristezza nei confronti della donna, incapace di varcare la soglia di casa.

Shameless funziona benissimo in entrambe le edizioni. La versione americana è appena cominciata, ma ha dimostrato di sapere essere molto fedele all'originale. Perfino gli attori scelti in molti casi ricordano per fisionomia le controparti britanniche. Quale preferire? È accento inglese contro accento americano. Manchester contro Chicago. Originale contro remake milionario. Preferire un'edizione all'altra è solo questione di gusti personali. Potrebbe avere un senso dare un'occhiata ai due episodi pilota e poi decidere quale seguire. O guardarle entrambe e gustarsi il tutto dai due punti di vista separati dall'oceano.





di Claudio Magistrelli

Una serie tv il cui plot gira intorno al misterioso omicidio di una giovane ragazza è costretta a mettere in conto che presto o tardi si troverà irrimediabilmente a fare i conti con un ingombrante paragone, così alla AMC devono avere deciso di abbandonare ogni indugio e poggiare la campagna pubblicitaria di *The Killing* sulla tag line "Who killed Rosie Larsen?" di modo che il rimando a *Twin Peaks* di Lynch sbocci anche nella mente dello spettatore più distratto. Parrebbe audacia, azzardo, invece sotto c'è altro.

The Killing in realtà ha molto meno in comune con *Twin Peaks* di quanto la sua promozione lasci intendere, al di là di qualche citazione. Lontano dalle suggestioni - visive e non - di Lynch, la serie AMC si propone come un classico *whodunit*, in cui la caratteristica che per prima si nota è un ritmo lento e ponderato, in cui in personaggi paiono galleggiare più che muoversi. La fotografia è la principale artefice di questa atmosfera e dà vita a un gioco di contrasti tra i toni plumbei di una Seattle perennemente oppressa dalla pioggia e la forte carica emotiva delle scene che dipingono le situazioni di quotidiano dolore cui sono costretti i genitori della giovane vittima.

La narrazione, tuttavia, non insiste mai smisuratamente sull'aspetto psicologico della vicenda ed evita eccessi di morbosità attraverso il ricorso di un triplice punto di vista: oltre al lato familiare, infatti, viene esplorato anche quello investigativo, per mezzo dei due detective della polizia di Seattle Linden e Holden, e quello politico, a causa del coinvolgimento nel delitto di un'automobile utilizzata dai membri della campagna elettorale di un candidato sindaco. Il contesto politico per ora rappresenta l'anello debole, ma è lecito attendersi che il suo peso vada ad aumentare col passare degli episodi e che la risoluzione del giallo passi proprio da questa sottotrama.

Per quanto possa apparire strano considerate le premesse, la fisicità rappresenta il migliore pregio della serie, favorita da scelte in fase di casting di rado così azzeccate. La presenza scenica di Brent Sexton si esprime alla perfezione nei panni dell'uomo che ha saputo sostenere sulle sue spalle il



giallo algido

THE KILLING

SCENEGGIATORI
VEENA CABREROS SUD,
SØREN SVEISTRUP,
DAWN PRESTWICH
ATTORI
MIREILLE ENOS,
STEPHEN HOLDER, BILL
CAMPBELL, BRENT SEX-
TON, ALAN DALE,
MICHELLE FORBES

PROVENIENZA
USA

VERSIONE
ORIGINALE

FORBRYDELSEN

SCENEGGIATORI
SØREN SVEISTRUP, TOR-
LEIF HOPPE, PER DAU-
MILLER, MICHEAL W.
HORSTEN

ATTORI
SOFIE GRÅBØL, SØREN
MALLING, LARS
MIKKELSEN, BJARNE HEN-
RIKSEN, ALAN DALE, ANN
ELEONORA JØRGENSEN

PROVENIENZA
DANIMARCA, SVEZIA,
NORVEGIA

VERSIONE
ORIGINALE





peso di una famiglia costruita col sudore del duro lavoro e i soldi del lavoro sporco. Il volto vacuo di una imbruttita Mireille Enos e quello di Joel Kinnaman, suo compagno nel ruolo di detective, sono il manifesto di una serie che concede poco all'estetica e preferisce esprimersi attraverso sguardi spesso tetri e algidi come la vicenda che narra e i luoghi che la ospitano.

Sorprendentemente, invece, la vera mancanza di *The Killing* è riconducibile al lato creativo dell'opera, e la cosa non può passare inosservata pensando a quel "Here stories matter", fiero motto dell'emittente che la trasmette. Al di là di qualche luogo comune, l'amica che soffre il confronto o il giovane poliziotto troppo rude, peccati veniali su cui è possibile sorvolare, l'eccessiva adesione a *Forbrydelsen*, serie danese di cui è remake, sfiora in alcune situazioni il mero ricalco. Il pilot delle due serie è sostanzialmente indistinguibile, mentre col prosieguo della trama gli episodi iniziano a differenziarsi per alcun dettagli, per quanto si possa ancora assistere a diverse scene riprese interamente dall'opera originale, dalle inquadrature alle linee di dialogo, travisando forse troppo il concetto di remake. Si capisce a questo punto la volontà di suggerire un paragone forzato, evitando così un confronto con l'ispirazione che avrebbe suscitato non pochi imbarazzi.

Non è stata però la mancanza di originalità a smorzare l'entusiasmo con cui la serie era stata accolta all'annuncio, quanto piuttosto il ritmo anomalo per una serie d'investigazione e il ricorso a semplici taccuini e interrogatori. Curiosamente, gli stessi difetti che vennero imputate a *Rubicon*, intrigo internazionale dell'estate scorsa targato AMC, riscoperto oggi da critica e pubblico proprio come metro di paragone positivo per *The Killing*.





a cura di Simone Tagliaferri

Marta "Martelfa" Fornari

http://martelfa.tumblr.com/

Marta Fornari, o meglio Martelfa, lavora trasformando in altro e in arte la sua quotidianità, facendola oscillare tra la realtà e un mondo incantato che le scaturisce dal petto, pardon, dalla macchina fotografica, qualsiasi essa sia. Nata a Rieti, si è avvicinata alla fotografia per raccontare "storie per immagini raccolte in ritratti e autoritratti, ambienti interni ed esterni, dedicando particolare attenzione alla luce naturale, ai dettagli e alle atmosfere". Come sceglie i suoi soggetti? "L'istinto è fondamentale. I soggetti delle mie fotografie fanno parte di me e la fotografia è il momento più intimo della mia anima. Persone, luoghi e frame catturati rappresentano le tappe e le conquiste più importanti della mia vita, un diario segreto da mostrare".

E ancora, parlando del suo essere donna e della volontà di autoritrarsi al di là della superficialità implicita in ogni immagine: "Non credo che le donne abbiano più facilità nel mettersi in gioco, credo che abbiano dalla loro parte la fortuna di possedere armonia e delicatezza ma allo stesso tempo una grande capacità di seduzione.

Personalmente ritengo che l'autoritratto sia un processo di riconoscimento e disconoscimento di sé, un bisogno di raccontarsi nelle sensazioni, nell'auto-percezione e nella conoscenza di quelle molteplicità dell'io che abitano dentro ognuno di noi".

il diario segreto







Infinite Jest

di Ferruccio Cinquemani

Titolo:
Frattali narrativi

Autore:
David Foster Wallace

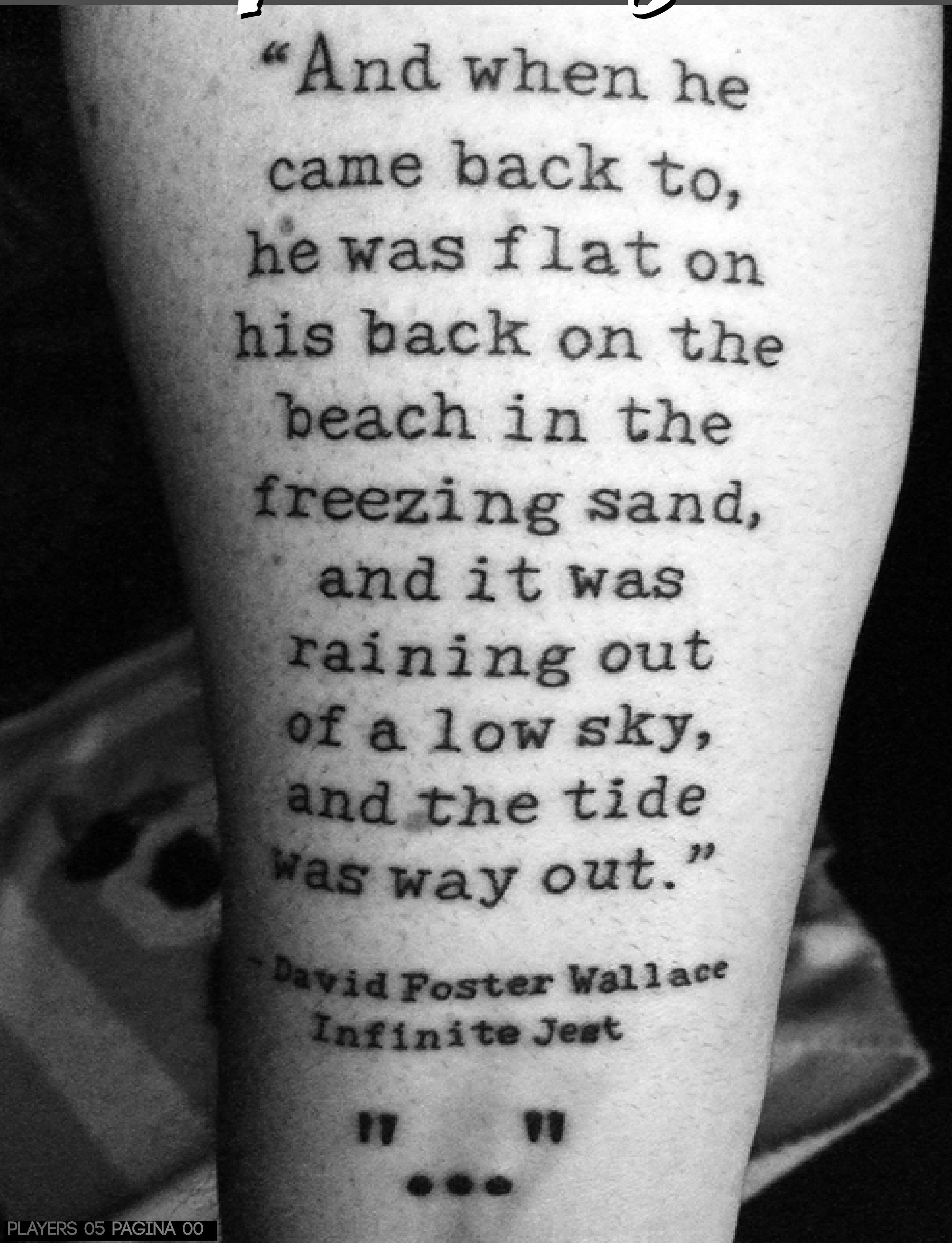
Editore:
Back Bay Books

Anno:
1996

Prezzo:
$17 (Amazon)

Pagine:
1104

Versione:
Americana



Nelle settimane in cui *The Pale King* travolge il mondo letterario e chiude definitivamente il sipario su David Foster Wallace, potrebbe essere il momento più adatto per tornare alla sua opera più ambiziosa, famosa e difficile, il monolitico *Infinite Jest*.

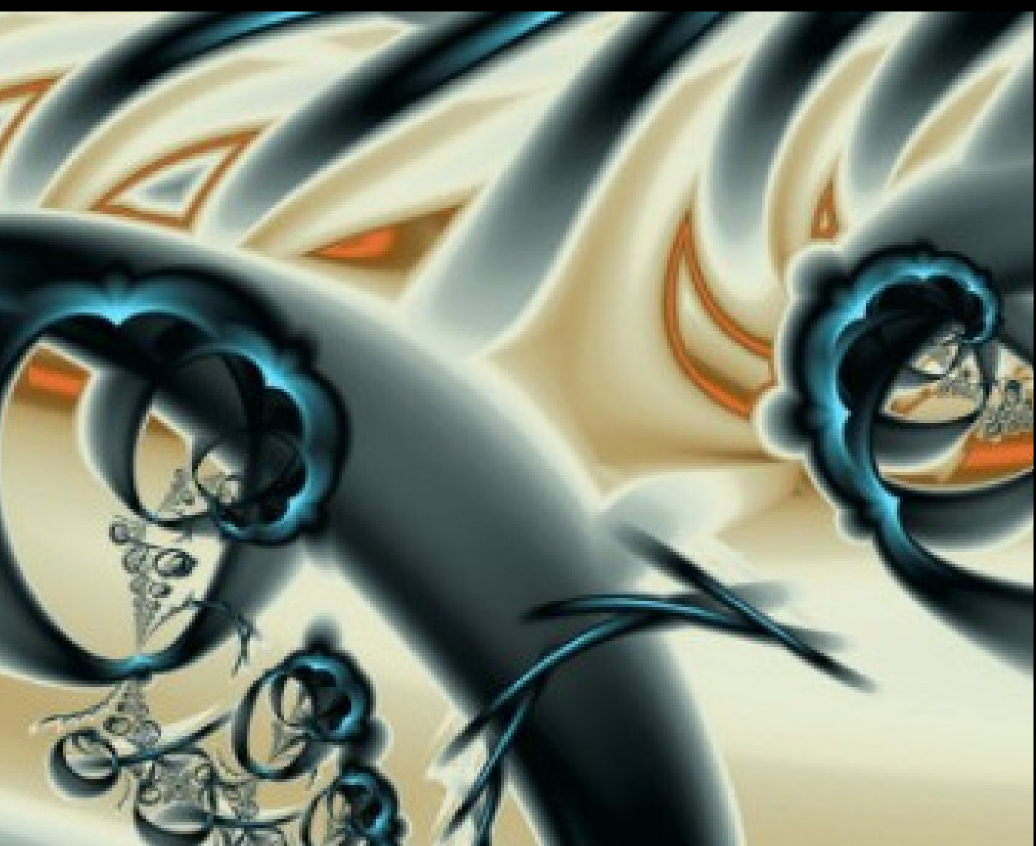
Le mille e più pagine del romanzo sono state pubblicate nel 1996. Visto con gli occhi di oggi, quell'anno è un momento liminale nella società contemporanea, uno di quei periodi della storia in cui un mondo finisce e un altro ne inizia. Dire che l'era digitale iniziava in quegli anni lì non rende il senso di quel cambiamento. La pubblicazione di *Infinite Jest* avviene in un periodo in cui il senso stesso del futuro è sul punto di cambiare per sempre.

Il romanzo è ambientato per l'appunto in un futuro distopico abbastanza prossimo, ma che, visto dal 2011, appare già drammaticamente superato. *Infinite Jest* è probabilmente una delle ultime opere a immaginare un futuro pre-internet, in cui le tecnologie analogiche continuano a determinare la produzione e la distribuzione di film, TV e comunicazioni. Si tratta, come in fondo è qualsiasi visione del futuro che abbia senso, di una versione deformata ed espressionista del momento in cui è stata creata. Ma questo non significa che *Infinite Jest* è come quei vecchi film di fantascienza coi personaggi con le tute argentate e i cappucci bianchi aderenti in testa. Anzi; il tempo è stato molto clemente con il megaromanzo di David Foster Wallace, che continua a mantenere una precisione e una chiarezza di analisi indipendente dal fatto che oggi esistano ancora videocassette o meno.

La storia ruota attorno a un video (chiamato Infinite Jest) capace di intrattenere gli spettatori in modo così intenso che questi diventano catatonici e non riescono a fare altro che non sia guardare il video: una metafora del divertimento come droga (ma anche della droga come droga) e il MacGuffin attorno a cui si sviluppa il romanzo. La trama si svolge in parte nell'accademia di tennis fondata da Jim Incandenza, il creatore del video, e frequentata da Hal Incandenza, figlio del regista. Per il resto, la storia segue le vicende dei vicini dell'accademia di tennis, i pazienti di un centro di recupero per tossicodipendenti, e di un gruppo di terroristi separatisti del Quebec, intenzionati a impossessarsi di Infinite Jest per diffondere il video e mettere in ginocchio l'America.

Questo riassunto, il più sintetico che sia riuscito a fare, non tiene in considerazione una cosa: in ognuna delle ambientazioni (accademia di tennis, centro di recupero, gruppo terroristico) e in ogni altro ambiente sociale del libro non c'è praticamente un solo personaggio che sia una comparsa. Di quasi ogni singolo personaggio si finisce per conoscere la storia della vita, e se non la si conosce la si intuisce. L'effetto finale è che quella di *Infinite Jest* è una storia che esplode in ogni direzione, in cui dozzine di personaggi emergono, scompaiono, si alternano in una ragnatela narrativa che sembra espandersi all'infinito, fino a sfibrarsi e a fare chiedere al lettore più di una volta quale sia il punto del romanzo. Eppure, proseguendo con la lettura, si capisce che, per quanto impossibilmente ampio, il disegno esiste, la struttura regge.

Ed emergono i temi del romanzo. C'è l'onnipresente dipendenza, innanzitutto. Prima che si pensi a qualche epopea di eroinomani: la dipendenza, in *Infinite Jest*, è un concetto molto ampio, per nulla



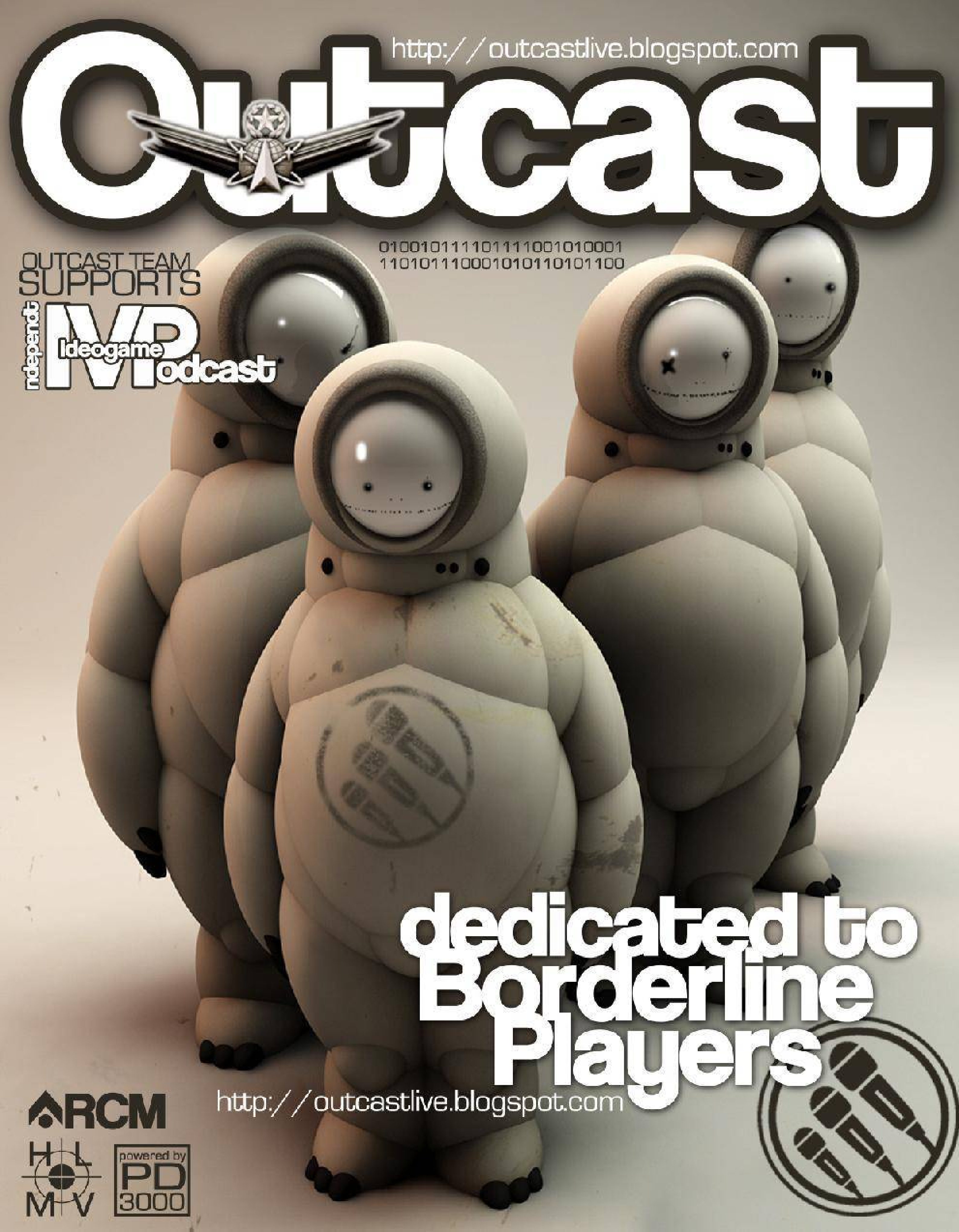


modaiolo e senza un briciolo di *maledettismo*. Dalla marijuana all'alcool, passando per farmaci, coca, crack, eroina, anfetamine, ma anche sport, sesso, solitudine, fino alla più pervasiva e invisibile delle dipendenze: la dipendenza dal divertimento, dall'intrattenimento. Ogni personaggio ha un suo demone, qualcosa di cui non può fare a meno ma che, in qualche modo, lo tiene in vita. La cosa davvero originale è che nessuno di questi temi viene sfumato dall'ironia, né caricato di pietismo; lo sguardo di Foster Wallace tende al grottesco ma non è mai morboso né cinico, e concede empatia a ogni personaggio, anche il più assurdo o il più spregevole.

Infinite Jest è un romanzo centrifugo, che lavora e fa lavorare, apparentemente dispersivo ma che in effetti, considerata la vastità della trama, ha poche parti che non siano fondamentali. E poi ci sono alcune pagine di una bellezza abbagliante. Ci sono capitoli che hanno la precisione e la forza di racconti a sé stanti. Ci sono pagine da segnare per essere rilette più e più volte.

Infinite Jest e David Foster Wallace sono adesso in quella posizione scomoda di essere diventati oggetti di culto. È facile capire come la storia dell'autore abbia prodotto un numero considerevole di adoratori, il che, a sua volta, ha provocato un riflusso di gente che ha tacciato libro, autore e fan di pretenziosità. E in un certo senso è vero: *Infinite Jest* è a tratti un romanzo pretenzioso. I dialoghi fra adolescenti hanno una rigidità e una proprietà di linguaggio più adatta ad accademici sarcastici di mezza età, le lunghissime note a fine libro confondono e spezzano il ritmo (volontariamente, secondo l'autore), la ragnatela di personaggi diventa ben presto intricatissima, e il finale semplicemente non c'è, se non sotto forma di vaghi indizi seminati qui e là nel corso del libro che indicano una qualche risoluzione. Insomma: *Infinite Jest* può essere un romanzo intransigente e cerebrale. Se non fosse per la profonda umanità che lo anima sarebbe solo un altro esperimento post-postmoderno, ma è il senso di empatia con i personaggi a salvare il libro. Se la struttura di *Infinite Jest* è un'opera di arte concettuale, è la pietà che anima la scrittura a redimere da ogni intellettualismo.

Santificazione di Foster Wallace a parte, però, resta il fatto che *Infinite Jest* è uno dei pochissimi veri classici contemporanei, capace, come i veri classici, di rifiutare qualsiasi sintesi.


http://outcastlive.blogspot.com
Outcast
010010111101111001010001
110101110001010110101100
OUTCAST TEAM
SUPPORTS
Ideogame
odcast
dedicated to
Borderline
Players
http://outcastlive.blogspot.com
RCM
powered by
PD
3000

Il nemico che non puoi battere



Titolo Libro: Nemesi
Autore: Philip Roth
Editore: Einaudi
Anno: 2010
Prezzo di Copertina: 19,00€
Pagine: 186
Edizione: Italiana

di Simone Tagliaferri

Il libro *Nemesi* racconta la storia di Bucky Cantor, animatore di un campo giochi della città di Newark, New Jersey, impegnato a combattere contro un'epidemia di poliomielite. È l'estate del 1944, gli Stati Uniti sono immersi nella Seconda Guerra Mondiale, dal fronte arrivano continuamente notizie di morte e lo spirito della cittadina esplode nel panico e nella paura. I più colpiti dal male sono proprio i bambini del quartiere di Bucky. L'uomo, ormai ventitreenne, proverà a mantenere la calma, ma si scoprirà impotente di fronte a un nemico contro cui non ha i mezzi per combattere.

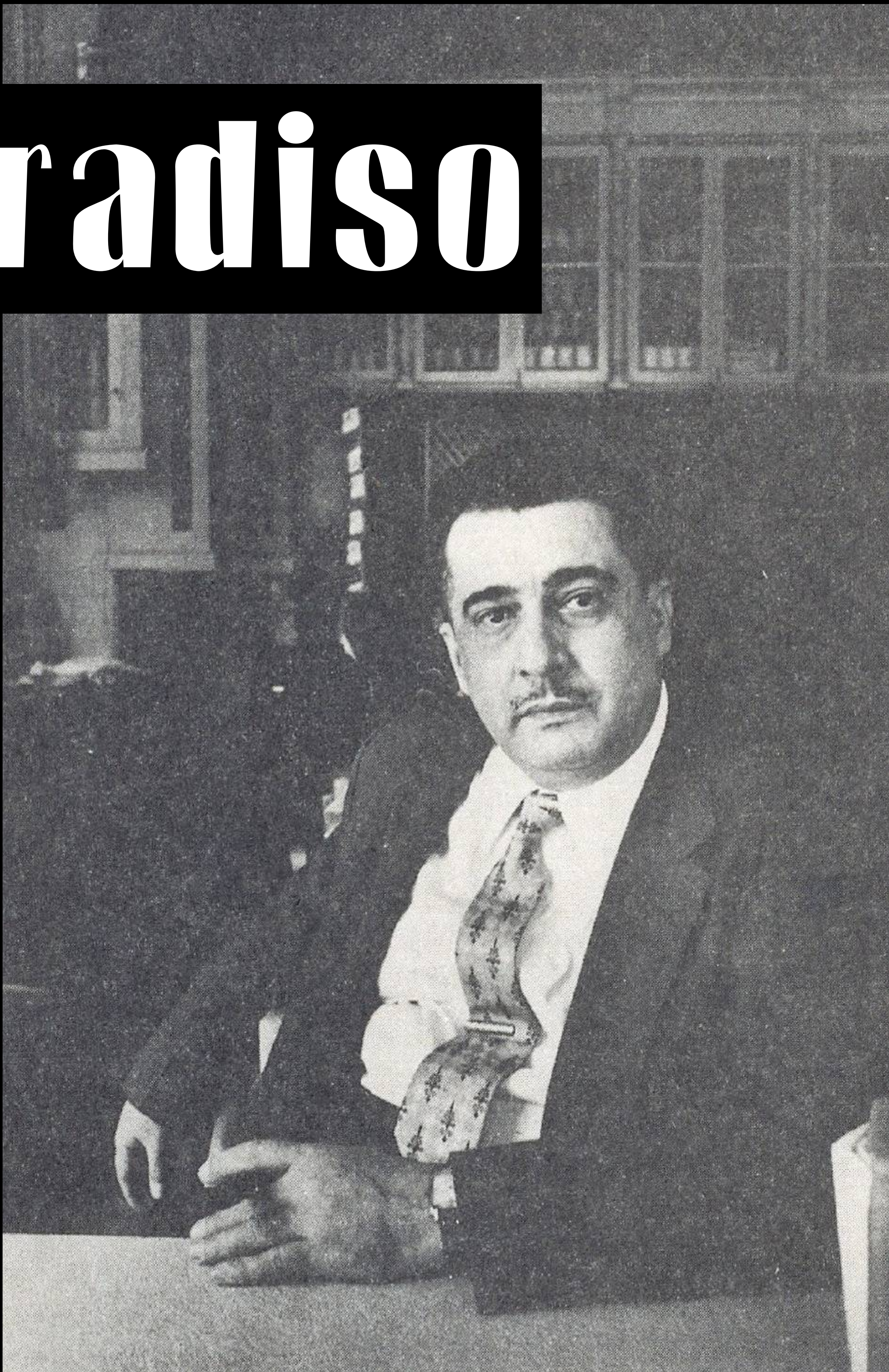
Bucky è un uomo che affronta di petto i problemi e cerca sempre di fare la cosa giusta. È innamorato di una donna che stravede per lui. È stato accettato dalla famiglia di lei, anche se di estrazione sociale più elevata. È un bravo ragazzo, nel senso più puro del termine, che si sente in colpa per non essere andato in guerra con i suoi amici a causa di un difetto della vista. Con il peggiorare della situazione in città, dovuta al velocissimo diffondersi dell'epidemia a causa del caldo asfissiante, la vita lo porrà di fronte a una scelta tra sé e gli altri che si rivelerà determinante.

Le vicende narrate nel libro hanno l'apparenza di una parabola, con l'eroe che cade nella colpa e viene punito severamente. La vita di Bucky diventa una tragedia dalla quale non può sfuggire, perché spesso il nemico è dentro di noi e la salvezza è solo un'illusione. Ma Roth è uno scrittore abile che non cerca di consolare il suo lettore e il finale, asciutto e folgorante, ribalta completamente il punto di vista, alterando quella che doveva essere l'ovvia conclusione degli eventi. L'io narrante scopre le sue carte e diventa personaggio, prendendo a spallate il castello di tristezza che Bucky si è costruito per punirsi del male che pensa di aver causato. In un certo senso Roth gli strappa di dosso tutta la pietà che il lettore può provare per lui, privandolo anche dell'unica forma di redenzione che gli era rimasta.


THE FREE MAN
Il Podcast del Tentacolo Viola
Un podcast per persone che sanno ascoltare
iTunes: Il Tentacolo Viola
Search: IlTentacoloViola
twitter.com/iltentacolo
iltentacoloviola[punto]splinder[punto]com

Paradiso

di Li Vigni Alberto



*P*aradiso è un romanzo di José Lezama Lima, scrittore e studioso cubano. La sua pubblicazione originale in volume risale al 1966, sebbene alcuni capitoli fossero già stati inseriti in giornali letterari dell'epoca.

L'edizione attuale (compresa quella italiana) invece è quella critica del 1988, basata sul manoscritto originale e su comparazioni filologiche con le altre trascrizioni corrette dall'autore stesso.

Il libro non ha una trama precisa, ma può essere descritto come una sorta di particolare testo di iniziazione sensoriale e culturale. Tutti gli eventi sono presentati come un cerchio, immagine ricorrente in *Paradiso*, disposto attorno a José Cemì, il quale rappresenta Lima da giovane.

Si può parlare solo di una multiforme rappresentazione di una misteriosa struttura poetica interna per le descrizioni della miriade di personaggi presenti nel libro, tutti reali ma al tempo stesso atemporali e assenti, perché flebili proiezioni dell'autore e della Storia *("Ai grandi monarchi come San Luigi, Fernando il Confessore… nei quali la persona giunse a costituirsi in metafora").*

Essi discutono continuamente delle prime influenze intellettuali di Lima con lo stesso idioma neobarocco, che procede con un intenso susseguirsi di complessi costrutti sintattici, peraltro ritmicamente accompagnati da un altrettanto arcano narratore che dissolve definitivamente l'apparenza del reale con infinite similitudini.

La prima parte del libro si chiude con la morte del padre e dello zio di Cemì, a cui segue l'introduzione, con una titanica fantasia carnale, del tema dell'omosessualità e dei due personaggi cardine della seconda parte del libro, Focion e Fonesis.

Le scene che riguardano quest'ultimi sono particolarmente crude, provocando l'intervento della censura, ma come sempre per Lima il concreto è un semplice referente a cui immediatamente accostare la sua simbologia esoterica, ed è Fronesis stesso ad affermare che l'omofilia sia una manifestazione della memoria ancestrale.

Questa forte tensione erotica, non del tutto ancora dissolta, sfocia inevitabilmente nell'orgia grottesca di violenza della rivolta studentesca avvenuta durante la dittatura di Machado.

La rievocazione dell'evento è frammentaria e surreale, nel suo dinamismo di figure che si intersecano e dissolvono in uno spazio indeterminato come in un quadro di Paolo Uccello.

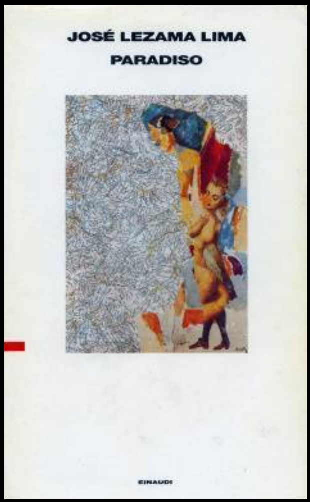
Ma è solo un breve intermezzo alle interminabili controversie teologiche, filosofiche, storiche di Focion e Fronesis.

In queste discussioni, sospese tra i dilemmi dell'intelletto e le tentazioni materiali (Focion è omosessuale e innamorato di Fronesis), Cemì inizia a sviluppare la sua personalità, tentando timidamente di dialogare con i propri maestri.

Questo percorso non è però destinato a concludersi: Fronesis è costretto ad andarsene per volere del padre, e Focion, impazzito, lo sostituisce con un albero al quale fare un strano rituale girandoci attorno; ma quest'ultimo viene colpito da un fulmine, liberando in questo modo *"Focion dall'adorazione della sua eternità circolare".*

La parte finale dell'opera è dedicata ai sogni fatti dal protagonista dopo il decesso del padre e alla comparsa di Oppiano Licario, l'ultimo, misterioso, accompagnatore di Cemì (al quale sarà dedicato l'altro romanzo, incompiuto, di Lima), con il quale finalmente uscirà fuori dal suo Paradiso, ormai pronto a iniziare il suo cammino di pensatore *("Sentiva di nuovo: ritmo esicastico, possiamo cominciare").*

Si conclude con queste parole il testamento spirituale di un uomo che, nonostante si sia mosso dalla sua terra solo due volte, è riuscito a creare uno dei romanzi più significativi del nostro tempo.



Titolo Libro: Paradiso
Autore: José Lezama Lima
Editore: Einaudi
Anno: 2001
Prezzo di Copertina: €20,66
Pagine: 565
Edizione: Italiana



Titolo Libro: Alice in Sunderland
Autore: Bryan Talbot
Editore: Dark Horse
Anno: 2007
Prezzo di Copertina: $29.94
Pagine: 319
Edizione: Americana

Alice in Sunderland

Il Sunderland Empire Theatre. Quanta storia dentro queste mura. Costruito nei primi anni del novecento, nell'epoca d'oro del music-hall vi recitarono artisti del calibro di Charlie Chaplin e Marlene Dietrich.

Temporaneamente chiuso nel 1959 a causa del declino dell'intrattenimento tradizionale, dopo la riapertura il teatro ospitò la sua unica autoproduzione, un eccentrico musical basato su *Alice nel paese delle meraviglie*, una delle opere che hanno più inspirato la nostra cultura popolare.

Forse è solo una coincidenza, ma Lewis Carroll da giovane frequentò assiduamente la regione del Sunderland, scrivendo alcuni dei suoi libri in loco e probabilmente ricordandosi di quei luoghi affascinanti durante la stesura del proprio magnum opus.

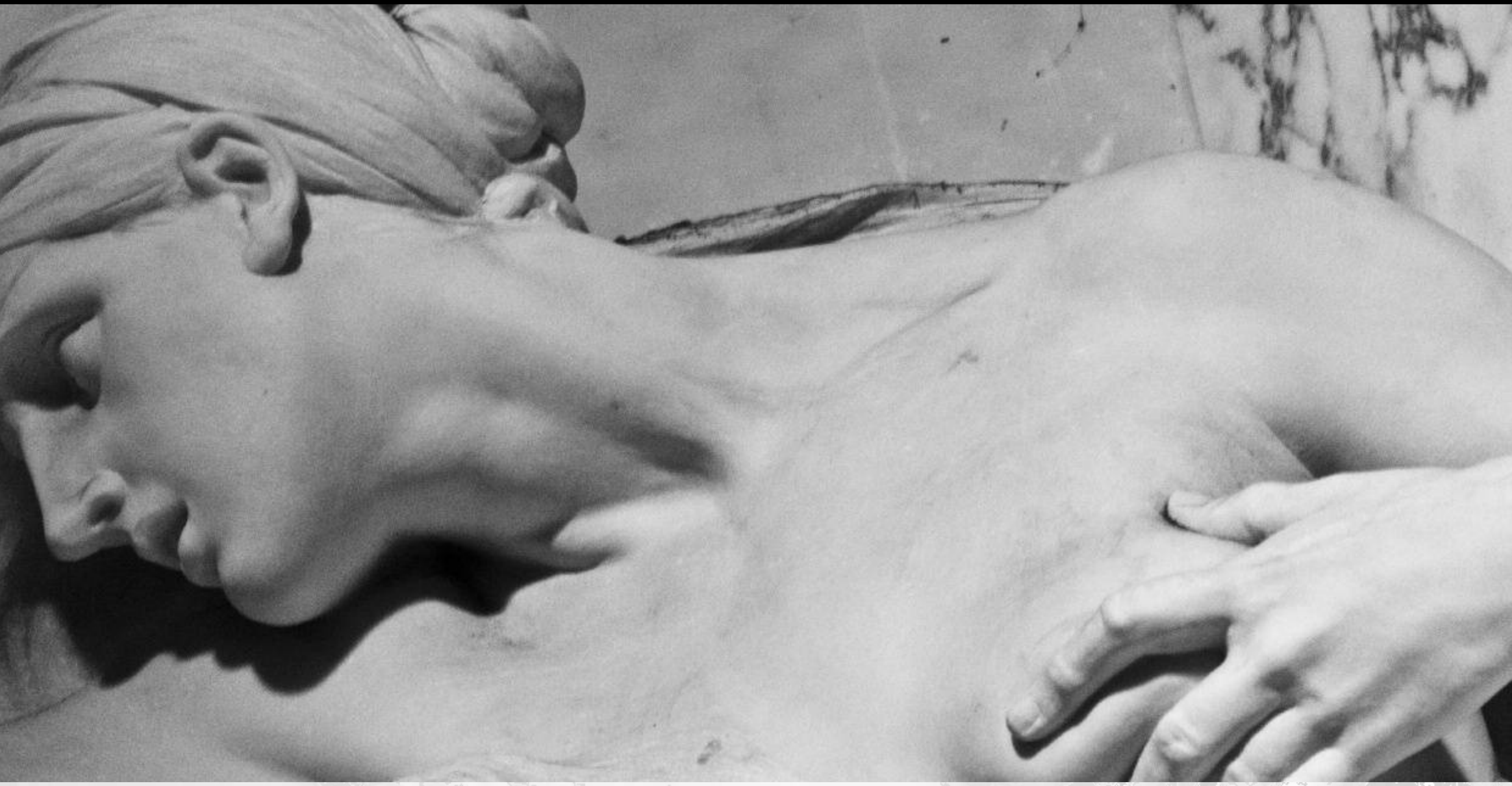
E la parabola del Sunderland stesso, che prima fu terra di continui scontri, poi divenne uno dei primi centri portuali del mondo nell'età dell'impero e infine una tetra dimora di rovine postmoderne, non può che ricordare quella dell'Inghilterra tutta.

Ecco, questa è la tecnica narrativa di *Alice in Sunderland*. Un'infinita serie di diramazioni alla ricerca di un'altrettanta lunga sequenza di personaggi ed eventi.

L'altra concentrazione di immagini, foto o stampe d'epoca trattate digitalmente, di stili grafici, in particolare nei microfumetti che fanno da intermezzo, di narratori, tra cui l'autore medesimo, rende ogni pagina estremamente densa, anche se non onirica.

Lo spirito apparentemente ingenuo e grottesco di *Alice nel paese delle meraviglie* è infatti assente dai testi della graphic novel di Bryan Talbot, ponendosi ironicamente nello stesso piano delle narrative didattiche e a sfondo morale tipiche dell'epoca vittoriana, che la fantasia di Carroll cercò di fare dimenticare.

Anche se all'inizio di *Alice in Sunderland* il lettore si appresta a entrare in teatro, alla fine l'impressione potrebbe essere quella di avere semplicemente ripercorso un dramma già compiuto.



Desiderio

di Simone Tagliaferri

"Se loro sono dei e ci dicono *di seguire gli dei / che colpa ho io se seguo gli insegnamenti divini?*" Cantava Archia nel Libro V dell'*Antologia Palatina*, raccolta di versi erotici di vari autori greci appartenenti a epoche differenti, riferendosi alla potenza del desiderio. Un detto di Shiva recita: "*Al membro di riproduzione del maschio pende il cuore delle donne, e alla vulva quello dei maschi; nel segno della vulva e del pene si trova tutto intero il mondo vivente*".

Per alcuni la tecnologia è un surrogato del divino insito nell'atto sessuale, un sostituto necessario per compensare la perdita del sacro nel mondo dei sensi, che trova l'uomo abbandonato dagli dei sulla terra in preda ai suoi istinti. Scemata la voce del divino, l'immane silenzio si riempie di rumore e si diventa potenziali vittime di ogni suono suadente.
Scrive Senofonte nei *Memorabili*: "*Dimmi, Eutidemo, tu credi che la libertà sia un bene nobile e magnifico, si tratti di un privato o di uno stato?*" *"È il più bello che si possa avere"* rispose Eutidemo. *"Ma colui che si lascia dominare dai piaceri del corpo e, per ciò stesso, si trova nell'impossibilità di praticare il bene, lo ritieni tu un uomo libero?"* *"Per nulla"* rispose. Il corpo è una tela vuota che, anche quando viene riempita di apparente libertà, si ritrova senz'altro spazio per scapparle.

Ne *La Fattoria degli Animali* di George Orwell, i maiali riescono a prendere il controllo della rivoluzione contro gli umani, instaurando un regime che finisce per riprodurre esattamente gli stessi rapporti di potere di quello precedente. La trasformazione della nuova repubblica socialista degli animali in uno stato oppressivo avviene lentamente.
Alla conclusione del ciclo, l'unica differenza rispetto al passato per gli oppressi è l'avere un nuovo sistema di simboli con cui confrontare tutti i giorni il loro stato atroce.
Esiste una tecnologia che possa soddisfare definitivamente? Che plachi i desideri voraci che dominano la nostra epoca?



Sceneggiatore: Brian K. Vaughn
Disegnatore: Tony Harris
Editore: DC Comics / Wildstorm
Provenienza: USA
Versione: Originale

Il fantasindaco alla riscossa

di andrea maderna

Ex Machina è un'opera chiaramente figlia del travolgente amore che lo sceneggiatore Brian K. Vaughn prova per la sua New York City (anche se in realtà lui sarebbe di Cleveland, ma facciamo finta di niente). La Grande Mela è protagonista viva e vibrante in tutti e cinquanta i numeri che hanno composto la serie e che raccontano la variopinta storia di Mitchell Hundred, ingegnere civile, vigilante mascherato, sindaco, ultima speranza dell'umanità o forse no. Vittima di un incidente che gli dona il potere di comunicare con qualsiasi tipo di congegno meccanico (telefoni, computer, veicoli, armi da fuoco...) e dargli ordini che non necessariamente vengono eseguiti, Hundred coglie l'ispirazione dalla sua passione per i fumetti DC e decide di sfruttare questo dono per combattere il crimine. *Ex Machina*, però, non racconta questa storia. O non solo, comunque: la narrazione si concentra, infatti, sulla seconda vita di Hundred, successiva al suo periodo da vigilante, nella quale decide di intraprendere la carriera politica e – forte della popolarità guadagnata con le sue gesta durante la tragedia dell'undici settembre – diventa addirittura sindaco di New York City.



In un continuo alternarsi di passato e presente, Vaughn mette quindi in scena le gesta di un sindaco indipendente, fuori dagli schemi, dalla personalità forte e decisa. Le sue battaglie politiche e sociali, le sue scelte spesso anche discutibili, le tragedie che si attorcigliano attorno al suo destino occupano il centro del racconto e si mescolano ai ricordi del periodo speso da uomo mascherato, mentre prendeva coscienza dei suoi poteri e inseguiva un sogno da superuomo improbabile e disastrato. In questa schizoide alternanza fra fantascienza d'avanspettacolo e dramma a sfondo politico sta il fascino perverso di *Ex Machina*, il cui titolo è figlio sia della carriera di Hundred (il suo nome da vigilante era The Great Machine) sia della tendenza da parte del cittadino ad affidarsi fin troppo al governo e aspettarsi che sia chi comanda a risolvere tutti i problemi che lo riguardano. Serie politica nel DNA, che non affonda forse il coltello fino in fondo, ma si permette di toccare tematiche certo non all'ordine del giorno in fumetti con protagonisti dotati di grandi poteri e comparabili responsabilità, *Ex Machina* ha lo stesso grande, insostituibile pregio dell'altra opera fondamentale di Vaughn, quel *Y-The Last Man* di cui abbiamo parlato sul numero 1 di **Players**: i suoi protagonisti.

Mitchell Hundred e chi gli ruota attorno sono personaggi ricchi, sfaccettati, dai mille volti, tutt'altro che positivi in senso



assoluto e, anzi, spesso pronti a lasciare trasparire lati oscuri capaci di mettere a disagio il lettore che inevitabilmente a loro si è affezionato. Sono stabilmente al centro delle vicende e non è un caso se la serie perde un po' il passo quando, nel suo arco narrativo finale, mette da parte il lato umano della faccenda per esplorare la natura dei poteri di Hundred. Una parentesi comunque necessaria, trattata con la giusta misura, andando per altro a posizionare un ulteriore, fondamentale tassello in quella colossale tragedia che è l'atto conclusivo delle vicende. Nelle ultime pagine di *Ex Machina*, Vaughn dà fondo alla sua crudeltà, prendendo a schiaffi tutto e tutti, tratteggiando un epilogo che getta una luce oscura e diversa sulle intere vicende e tirando sostanzialmente un'interminabile serie di cazzotti nello stomaco al lettore. Un finale tosto, difficile e che lascia il segno, scegliendo una struttura ancora una volta simile a quella di *Y-The Last Man*, per il non sentire la necessità di spiegare ogni minuzia e per il balzo temporale in avanti, ma che se ne allontana nel non concedere nulla alla catarsi, alla commozione, al lieto fine. Qui va tutto a donne di facili costumi, in maniera lucida, coerente e maligna, lasciando di sasso e con un amaro in bocca d'antologia. Del resto, se si parla di politica l'amaro in bocca è inevitabile...

DORORO

IL VIAGGIO INSENSIBILE DEL GIOVANE DAI QUARANTOTTO DEMONI

di Cheivan Ghadir



Artista: *Osamu Tezuka*
Provenienza: *Giappone*
Versione: *Giapponese (scanlation in lingua Inglese)*
Autore: *Cheivan Ghadir*

Negli scritti di Tezuka è chiara l'influenza del capolavoro di Collodi, sopratutto in Testuwan Atomu, novello Pinocchio alla ricerca di una sua dimensione in una società non ancora realmente pronta ad accettarlo.

Osamu Tezuka è il padre incontrastato di una corrente artistica mutevolmente ispirata alle prime opere di Walt Disney. L'imperatore *mangaka*, durante la sua longeva carriera, si è anche appassionato all'occulta mitologia giapponese. Tali leggende davano corpo ai dolori di una società preindustriale, attanagliata da fame, carestie e sterminate guerre, sotto forma di demoni capaci di corrompere i cuori, consumare le anime e condannare gli inermi sudditi a maledizioni indicibili.

Dororo è un'opera che reinterpreta i cliché di alcune di queste leggende e le riplasma al servizio della narrazione. In questo scenario, in cui i poveri sopravvivono solo potendo divorare le membra dei caduti mentre i signori delle città trangugiano il riso coltivato da mezzadri stremati, si svolge l'intreccio narrativo.

In una notte senza fondo, un anziano monaco accompagna Lord Daigo nell'Ala dell'Inferno: una stanza di legno atta a contenere le inquietanti quarantotto divinità demoniache. Daigo, un uomo consumato dalla sua stessa incontrollabile sete di potere, chiederà loro di esaudire un desiderio: possedere la forza per potere sottomettere il popolo, in cambio di una contropartita equivalente. Ognuno di essi esigerà dal suo imminente nascituro un organo, destinando l'infante a un'esistenza priva dei più elementari punti di riferimento sensoriali. Nata la creatura, lo sciagurato mentore inebriato dal suo potere innaturale, deciderà crudelmente di abbandonarla.



La madre, spendendo calde lacrime, lascerà scorrere la culla lungo le spire di un fiume, erodendosi per i lunghi anni successivi nel suo dolce e amaro ricordo. Un medico poi incapperà nel neonato e lo alleverà con amore, come se fosse proprio. Privato dei sensi, nel giro di poche primavere, il piccolo compenserà il suo isolamento con un'istintiva percezione spaziale e una sorta di comunicazione telepatica diretta al cuore del medico, da cui potrà essere finalmente educato sulla natura del mondo circostante. Il padre costruirà al figlio delle protesi, comprese gambe e braccia, che gli permetteranno di vivere una vita sana, senza però potere apprezzare il profumo di un fiore o il rumore della pioggia. I sogni di un'apparente normalità saranno destinati a un triste epilogo: la maledizione di cui è vittima il bambino, lo porterà a essere perseguitato da una sfilza di demoni pronti a decretarne la morte.

Pur di non mettere in pericolo il genitore adottivo, egli lascerà l'abitazione e inizierà un viaggio il cui destino è la ricerca della propria umanità, in toto. Per ogni demone estinto dalle sue lame egli recupererà una parte del suo corpo, fino all'incontro con il ladro Dororo, un giovane segnato da un tragico passato. Proprio il confronto catartico con il suo dramma permetterà a Hyakkimaru di comprendere la propria vera forma.

In quest'opera la violenza non è mai fine a se stessa, esprime la miseria della condizione umana, dove l'unica differenza tra gli uomini è la carità di chi è pronto a seppellire i caduti, contrapposta all'ignominia di chi li uccide. La filosofia Buddista si frappone a queste due soluzioni esistenziali: un monaco cieco espliciterà al giovane spadaccino una terza possibile via. Il senso della vita è uno scopo più grande e vasto del solo praticabile materialmente, sconfina nell'infinito, proprio perché esso deve perdurare perlomeno l'arco di un'esistenza. Un uomo che ha esautorato il suo scopo è come un ruscello che all'avvicinarsi della primavera si disidrata. Ed è con questo spirito che l'eroe rincontrerà il dominatore incontrastato delle terre, Daigo.

La crudezza dell'ambientazione feudale giapponese si sposa naturalmente con il tratto morbidissimo di Tezuka e le vignette si svilupperanno verso infiniti archi orizzontali e verticali, dando un'illusione di movimento ancora oggi insuperata. In definitiva si tratta di un'opera archetipo di più generi che non può che essere consigliata a tutti i lettori, sopratutto agli inesperti consumatori di *Naruto*.



I demoni appariranno come scintillanti entità dall'aurea oscura, pronti a compiere una flessibile danza mortale con l'insensibile giovane eroe dai cento demoni Hyakkimaru, venendo epurati senza pietà dalle preziose spade incastonate nelle sue braccia.

Dorohedoro:

un caimano nel Paese delle Meraviglie

di PIERO CICCIOLI





La magia di *Dorohedoro* è già racchiusa nel titolo, un intraducibile pastiche di parole che fonde la pronuncia giapponese del termine fango ("doro") con onomatopee utilizzate per i rumori degli scarichi fognari. Così come il nome, anche i contenuti del manga risultano deliziosamente indescrivibili, risolvendosi in un'alchimia di eventi lucidamente folli e cupe suggestioni emozionali, sintetizzati sullo sfondo di un allucinato universo fantastico, che pare calare un livido sudario, lercio di muffa e putridume, sul Paese delle Meraviglie di carrolliana memoria. Il merito di tanta stravaganza spetta unicamente a Kyu "Q" Hayashida, il quale, dopo avere magistralmente retto il confronto con il character design di Kazuma Kaneko nel manga ispirato al bizzarro videogioco di Atlus *Maken X*, ha letteralmente iniziato a vomitare su carta tutto il suo visionario estro creativo, sia come disegnatore che come sceneggiatore, dando vita a quella che, dal 2002, continua a essere una delle opere più originali del panorama fumettistico nipponico.

L'epopea di *Dorohedoro* si apre su Hole, un fatiscente agglomerato urbano dai connotati dieselpunk, composto da strutture distorte, trafitte da grovigli di tubi e macchinari metallici, che sembrano partorite dalla mente di un ingegnere delirante. Qui vive una squallida comunità di uomini, oppressi dalle barbare incursioni degli stregoni, ovvero creature provenienti da una dimensione parallela e capaci di lanciare aberranti sortilegi attraverso la fuliggine nera che spruzzano dal proprio corpo. Utilizzati quali cavie per esperimenti di magia, gli abitanti di Hole presentano spesso raccapriccianti mutilazioni o grottesche trasformazioni, come la testa da rettile che ha sostituito i connotati originali del misterioso protagonista, Cayman. Privo di memoria, Cayman agisce come brutale cacciatore di stregoni allo scopo di ricostruire il proprio passato, arrivando ad addentrarsi nell'infero mondo dei maghi.

Parte così un helter skelter di situazioni surreali e personaggi simpaticamente inquietanti, che si avvicendano senza soluzione di continuità in un agrodolce alternarsi di atroci sequenze splatter e ironia sopra le righe. Si passa, quindi, dall'agghiacciante uomo-corvo, che, con lame da macellaio al posto delle braccia, scortica un demone dalle fattezze porcine, alle demenziali side story raccontate dallo Spiritello dei Gyoza, una sorta di tortello antropomorfo, sempre pronto a dispensare assurdi consigli culinari e fornire retroscena sulla folle vita quotidiana dei vari coprotagonisti. Questo variopinto circo dell'immaginario viene compulsivamente squarciato da parentesi sul passato, spesso tormentato, dei vari personaggi, spostando drammaticamente il tono dell'opera verso i limiti dell'introspezione psicologica e mostrando quanta complessa umanità alberghi anche nell'onirico mondo di *Dorohedoro*. Così facendo, Hayashida scioglie i rigidi ruoli narrativi di "eroi" e di "antagonisti" nel cremoso melange della natura poliedrica e talvolta contraddittoria degli individui, generando, come nelle migliori favole, un'allegoria sottile dell'uomo quale animale sociale, soffermandosi preferenzialmente sulle problematiche dell'intolleranza e dell'odio di classe.

Tutto ciò è perfettamente orchestrato da una sceneggiatura agile, capace di muoversi in contemporanea su due binari differenti, uno dei quali conduce nel profondo dei personaggi, verso i più intimi recessi del loro animo, mentre l'altro esplora il mondo fantastico che fa da teatro alla vicenda e che, come una sorta d'inferno dantesco, si snoda in metaforici gironi concentrici (mondo degli uomini, degli stregoni e dei demoni).

In sintesi, *Dorohedoro* è piena espressione del lato più folle della creatività nipponica, capace di risultare al contempo profonda e frivola, drammatica e comica, orrorifica e solare. In una parola: geniale.



La personalità di *Dorohedoro* è esaltata dal disegno graffiante e personale di Hayashida, il quale, attraverso articolate tessiture a china, definisce scenari disturbanti e personaggi surreali, che sembrano la risposta nipponica alle architetture deformi e alle anatomie aberranti affrescate da Ian Miller



Ad aiutare Cayman nella sua impresa ci sono personaggi altrettanto eccentrici, come il Dottor Vaux, un chirurgo che pare la versione obesa e goffa del Pinhead di *Hellraiser*, o il Professor Kasukabe, un medico specializzato nelle vittime della magia, avente per aiutante un macabro scarafaggio carnivoro gigante



Dorohedoro è pubblicato in Italia da Panini Comics, nella collana Planet Manga, raccolto in volumetti monografici, che seguono l'edizione giapponese

Bentornati a casa

di Davide Moretto

FOO FIGHTERS

-Wasting Light-

RCA



Dave Grohl è una sicuramente uno degli artisti più poliedrici della scena rock degli ultimi anni: chitarrista, cantante, batterista, produttore, attore e padre di famiglia.

Per capire veramente la statura di quest'uomo, è necessario vedere cosa è riuscito a fare con i Foo Fighters: finiti i Nirvana, nel modo tragico di cui tutti sappiamo, avrebbe potuto vivere di rendita con le royalty del gruppo di Seattle o scimmiottando cover di *Smells Like Teen Spirit* o *Territorial Pissing* in giro per il pianeta con qualche band tirata su per l'occasione.

Invece no, questo fanciullo dalla sguardo mai domo fonda un nuovo gruppo, che non ha nulla da spartire con il suo fortunato passato; incide quasi da solo il primo album, e passa dal suonare live a San Colombano al Lambro nel 1995, di fronte a poche centinaia di spettatori, a riempire lo stadio di Wembley nel 2008 per due sere consecutive.

Detto questo, e archiviata la mia ammirazione stratosferica per il leader dei Foo Fighters, veniamo finalmente al nuovo lavoro dei nostri, ovvero *Wasting Light*: settimo album in studio della band, composto, nella versione "standard", da undici bellissime tracce.

Già dalla sua genesi, *Wasting Light* denota la sua voglia di sorridere, anche malinconicamente, al passato. Grohl e soci, per questo lavoro, hanno deciso di richiamare dietro il mixer lo storico produttore dei Nirvana (nonché batterista dei Garbage) Butch Vig, e di registrare "come ai vecchi tempi" su nastro, nel seminterrato della villetta dello stesso Dave.

Come capita nella maggior parte degli album dei Foo Fighters, il disco ha un incipit che sembra costruito apposta per l'intro live: *Bridge Burning* è un crescendo di volume, ritmo, grinta, che già fanno presagire furiose sessioni di pogo ai piedi del palco. In realtà l'album è molto meno urlato dei precedenti, decisamente più melodico e, come detto prima, ha una forte vena di malinconia che già si

palesa in *Dear Rosemary*, una bellissima ballad ritmata, e si scatena in *I Should Have Known*, dove per altro suona come bassista il buon amico Chris Novoselic.

Un disco più melodico quindi, ma non "molle", tutt'altro: *Alanadria*, *Miss the Misery* e *A Matter of Time* sono pezzi grintosissimi, con suoni duri, ma assolutamente piacevoli da ascoltare più e più volte. Ecco, si capisce la bellezza di *Wasting Light* dal fatto che non annoia, non stufa, lo si ascolta tutto volentieri con il "repeat" attivato.

Certo, in un lavoro rabbioso ma melodico, energico in alcune parti e malinconico in altre, c'è anche spazio per il pezzo veloce e urlatissimo, che ritroviamo nel perfetto stile Foo Fighters in *White Limo*, il brano sicuramente più punk dell'intero album.

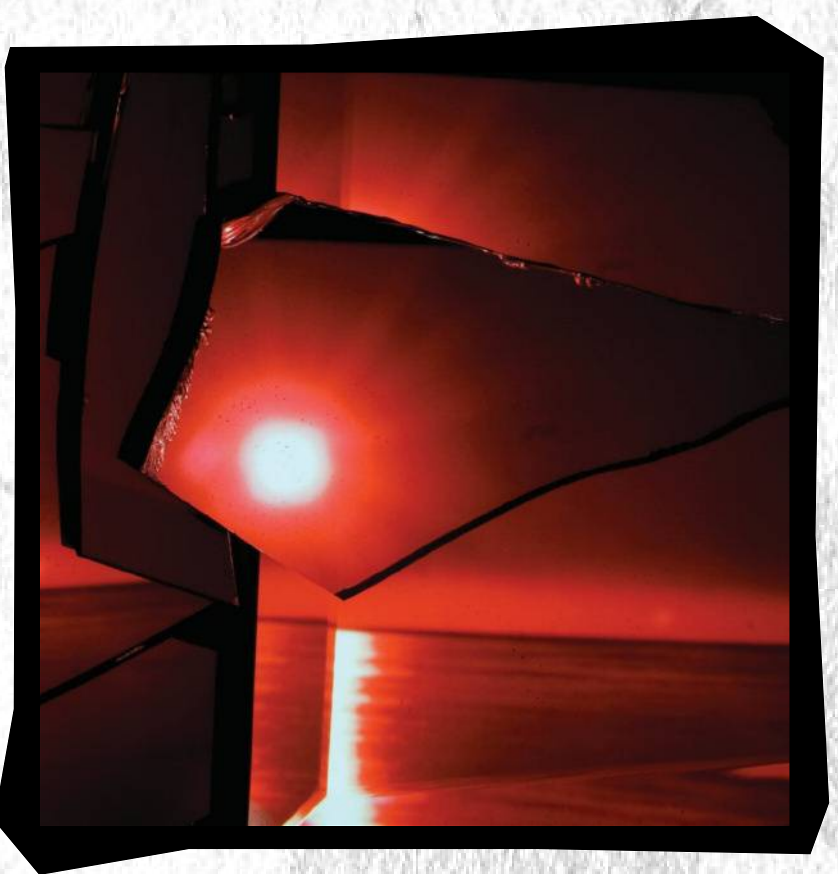
La vera sensazione che si ha ascoltando tutto *Wasting Light*, sino alla emozionante *Walk* che chiude la tracklist, è di essere finalmente tornati a casa dopo un viaggio lunghissimo, tra amici che non si vedevano da anni, cresciuti, più vecchi sicuramente, ma con tante esperienze da raccontare.

Selezionati per voi: ***Brideg Burning, Dear Rosmary, White Limo***



Ballare la fine del mondo

di Emilio Bellu



TV ON THE RADIO

-Nine Types of Light-

INTERSCOPE

Selezionati per voi: ***No Future Shock, Second Song, Caffeinated Consciousness***

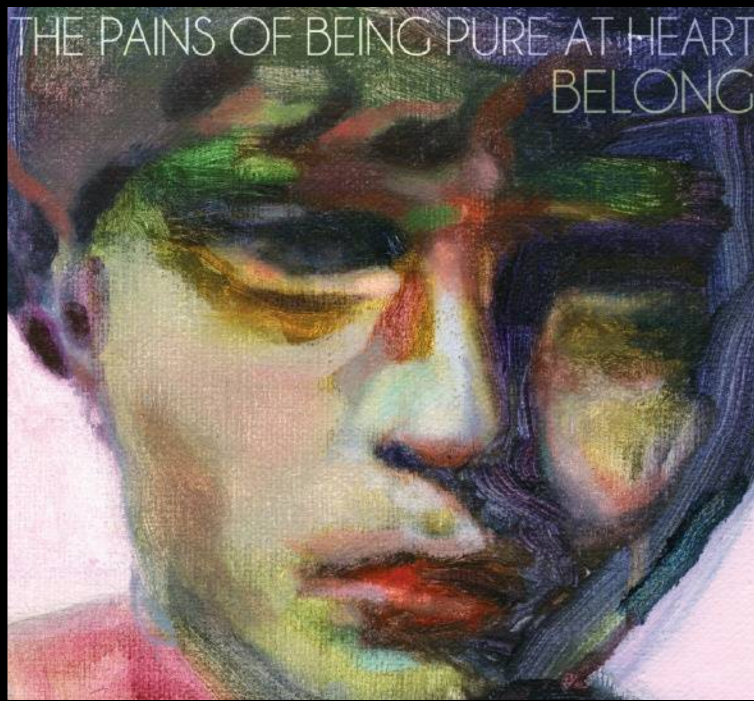
I TV on the Radio non ne hanno mai sbagliata una. I loro dischi sono lavori densi, fatti con intelligenza e dedizione. È il lavoro di un gruppo pieno di idee che prende la musica rock come roba seria, che guarda con rispetto ai gruppi che li hanno preceduti e cerca di fare qualcosa di nuovo in ogni album. Ma il motivo principale per cui non sbagliano è perché si ricordano sempre di far ballare la gente.

Nine Types of Light, il quarto album del gruppo, è un misto di funk, alternative rock e hip hop, questa volta meno muscoloso che in passato. Quasi tutti i brani si basano su beat elettronici, e di conseguenza l'album si avvicina a Prince, ancora più dei precedenti. E ricorda uno dei Prince migliori: quello delle ballate morbide e sensuali, seducenti perché apparentemente innocue, eppure ricche di angoli oscuri da esplorare. Il gruppo riesce a inserire alcuni elementi inaspettati tra le fusa che dominano l'album e ricorda quanto il mondo possa essere sempre incasinato e tossico. Ma per la prima volta nella loro carriera questo aspetto va in secondo piano, lasciando spazio più al groove che al noise. Canzoni come *Repetition* e *New Cannonball Run* sono ricche di una carica sensuale che prende dal primo ascolto senza lasciare mai più; e il capolavoro *No Future Shock* è la dimostrazione che pochi altri gruppi riescono a definire i suoni di questo millennio quanto i TVOTR. È come se avessero riassunto tutto *Sign O' The Times* in una sola canzone.

Il gruppo ha anche messo online un film di quasi un'ora che alterna alcune interviste a una serie di video musicali, uno per ogni brano del disco. È una di quelle operazioni che solitamente non vanno da nessuna parte, ma grazie alle nuove tecnologie, con le quali è più semplice girare video, il gruppo ha scelto degli autori quasi sconosciuti, amici e gente che rispettano, per dare una forma visiva alle loro idee. Così come l'album, è una pennellata di transizione, mai troppo definita, sfuggente, ma di grande efficacia.

Romaticismo ad alto volume

di Emilio Bellu



THE PAINS OF BEING PURE AT HEART

-Belong-

SLUMBERLAND

Selezionati per voi: ***Heart in your Heartbreak, Even in Dreams, Strange***

Il rumore in musica è stato per molto tempo associato alla violenza e all'attacco, il pericolo e l'eccitazione, le fondamenta dalla musica rock. Alcuni gruppi hanno deciso di esaltare l'aspetto violento della distorsione, dando così vita a tutte le mille sottocategorie della musica metal. Ma negli anni '80, una serie di band ha fatto in modo che il rumore assordante diventasse un tappeto soffice ed elettrico. Sonic Youth, My Bloody Valentine, Spiritualized; il noise rock e lo shoegaze hanno scoperto la bellezza del feedback, e gli amplificatori distorti sono diventati diffusori di romanticismo melanconico.

I Pains of Being Pure at Heart sono tra gli ultimi cavalieri di questo stile, e dopo un ottimo album d'esordio, fatto di canzoni energetiche e low fi, hanno deciso di affidarsi a due giganti per trovare una nuova dimensione. *Belong* è prodotto da Flood e mixato da Alan Moulder, le menti dietro a *The Downward Spiral*, *Mellon Collie and the Infinite Sadness*, *Zooropa*, *Mer De Noms*. Due maestri nel mischiare forza esplosiva e momenti di pura bellezza sonora. Il matrimonio tra le leggende del mix e il giovane gruppo è perfetto.

Il quartetto di New York ha trovato una nuova dimensione senza rinunciare alla sua personalità. *Belong* è un album dai suoni muscolosi e dalle melodie soffici. È un muro distorto ben definito ed enorme, in contrasto con i temi delle canzoni, delicati e melanconici, ma anche vitali e proiettati in avanti. Un'esplosione di ottimismo incerto: racconta di giovani molto confusi ma pieni di entusiasmo ed energia. È il suono degli anni '90 visto da lontano, senza la rabbia che caratterizzava il grunge, e forse per questo ancora più maturo. Soprattutto perché nulla appare mai forzato; il gruppo, anche visto dal vivo, sembra incredulo di avere raggiunto un tale livello. Si divertono, un divertimento contagioso che dà vita a una serie di canzoni memorabili in un album conciso, da ascoltare in loop, decisamente primaverile.

(non) Noia

di Tommaso De Benetti

DELENDA NOIA

-Noia Estetica-

DISCO DADA



Selezionati per voi: ***La canzone dell'addio, Flirt, Barattolo***

Che all'Italia manchino talenti musicali o idee è senza dubbio una vergognosa bugia, o nel migliore dei casi un grosso malinteso. Quello che mancano sono spazi, locali dove suonare, ritorni economici buoni abbastanza anche solo da non farti perdere soldi, voglia di informarsi da parte di un pubblico anestetizzato quando non totalmente inerte.

È così che, in fondo, ci si convince che non restino che macerie: artistiche, sociali, culturali. Fortunatamente, se uno ha abbastanza voglia di scavare, non è poi così difficile mettere le mani su produzioni pregevoli e, tutto sommato, accessibili (certo, magari vi toccherà cliccare un paio di volte o scrivere un'email alla band... e già qui l'ignavia si porterà via il 90% dell'audience).

Delenda Noia è un progetto nato a Reggio Emilia all'inizio del 2010 che si muove su coordinate post-punk/new-wave, con un mood prevalentemente elettronico dalle marcate venature dark. Immaginatevi un incrocio fra Garbo, gli Scisma e i Baustelle e inizierete a farvene un'idea più precisa (so che i Baustelle sono una band "mainstream", ma mi auguro non sia inteso come insulto: pezzi come *La Canzone dell'Addio* li riportano alla mente prepotentemente).

I dieci pezzi di *Noia Estetica* sono tutti rigorosamente in italiano e brillano sia per verve compositiva - particolarmente ispirati l'aspetto ritmico e i giri di synth - che per fantasia dei testi, più filastrocche disilluse atte a indurre suggestioni visive che lyrics di senso compiuto (l'etichetta si chiama "Disco Dada", *a match made in heaven*).

Se c'è qualcosa su cui i Delenda Noia devono lavorare è la presentazione: logo, cover e font utilizzati su *Noia Estetica* sono candidati perfetti per siti sulla falsariga di Photoshop Disasters. Sembrerà un elemento superficiale, ma in un momento storico dove la differenza fra comprare un disco e scaricarlo la fa il packaging, un po' più di cura è indispensabile per convincere gli interessati a fare la cosa giusta.

Norwegian Wood

di Tommaso De Benetti

ULVER

-Wars of the Roses-

JESTER RECORDS / KSCOPE



Selezionati per voi: ***Providence, September IV, Island***

L'uscita di ogni nuovo disco degli Ulver è, di per sé, un piccolo evento per la musica tutta. Con radici profonde nella più buia oscurità norvegese, nel corso degli anni la band di Oslo si è evoluta in modi così repentini e inaspettati da avere abbracciato, amato e abbandonato praticamente ogni genere musicale, curandosi sempre di lasciare un biglietto da visita ben in vista.

Reduci da un disco bellissimo (*Shadows of the Sun*, sussurrato e notturno) e da un notevole tour live (il primo della loro carriera, dopo molti anni d'esilio volontario), gli Ulver fanno uscire, un po' a sorpresa, questo *Wars of the Roses*, dopo alcuni mesi dedicati a collaborazioni, tour e cover (una su tutte, *Thieves in the Temple*, un classico di Prince).

Wars of the Roses non è un disco immediato, a dispetto degli strilli della press release ufficiale. Diviso in tre ipotetiche parti, il nuovo lavoro degli Ulver rappresenta un po' la summa di quanto fatto dalla band da *Perdition City* in poi. Si parte subito con un muro da scalare, rappresentato dai due pezzi *February MMX* e *Norwegian Gothic*, che ricordano in più di un'occasione *Blood Inside*, forse l'unico passo falso della band, per il suo essere confusionario e, in sintesi, *troppo tutto*. In questo caso, però, le tracce mantengono il controllo e crescono ascolto dopo ascolto.

La seconda parte del disco si attesta su atmosfere liquide vicine a *Shadow of the Sun*; spicca *Providence*, che esplode sul finale con suggestioni jazz, care ai fan di pezzi come *Lost in Moments*, e che vede al microfono anche i già noti Attila Csihar e Siri Stranger. Chiude il disco *Stone Angel*, una versione musicale dell'opera del poeta statunitense Keith Waldrop. Sembra una traccia inedita dei Coil, e il fatto che ci sia Stephen Thrower (già con i Coil) al clarinetto non fa che confermarne l'impressione. *Wars of the Roses* dà soddisfazioni, a patto di concedergli la giusta attenzione: un bel disco, non bellissimo, dalla coerenza interna più debole del solito.

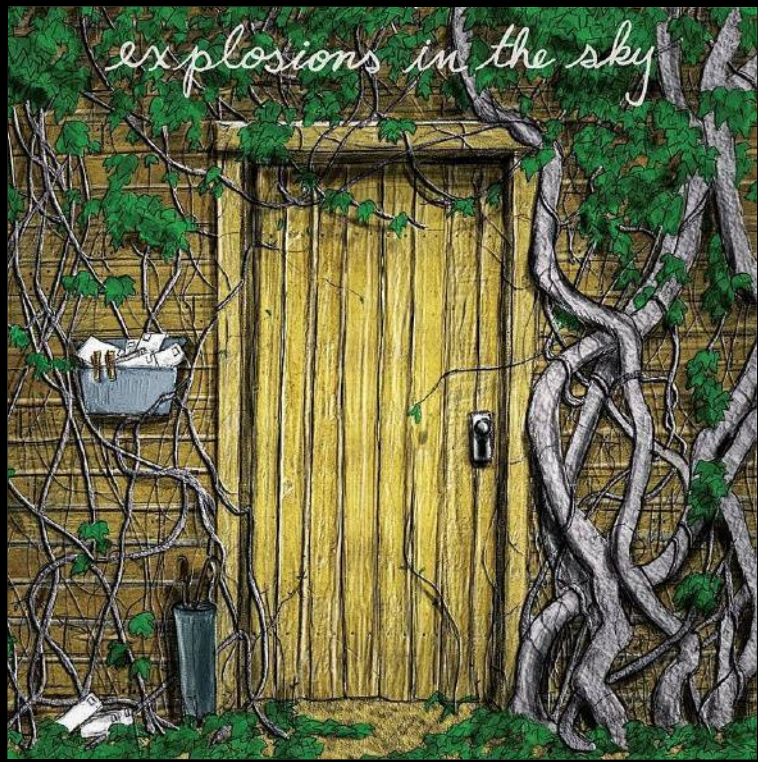
Prendetevi cura di voi

di Pietro Recchi

EXPLOSIONS IN THE SKY

-Take Care Take Care Take Care-

TEMPORARY RESIDENCE



Selezionati per voi: ***Trembling Hands, Postcard from 1952, Let me back in***

L'ormai innegabile suicidio creativo del post-rock ci ha insegnato come, nel volubile sottobosco indie, la transizione da luci della ribalta a dimenticatoio artistico possa essere ancor più rapida che in altre declinazioni del rock 'n roll.

È in questo scenario che, consapevolmente, si inserisce l'ultimo lavoro dei texani Explosions In The Sky, veterani di una scena che hanno in larga parte loro stessi contribuito a creare. Paradossalmente, più che una via di uscita dall'immobilismo che tedia il genere, *Take Care, Take Care, Take Care* è un invito per l'ascoltatore a entrare in una dimensione sonora più morbida e bucolica, rappresentata con efficacia dall'eccezionale immagine di copertina. Il risultato è un lavoro che, pur attenendosi agli stilemi del genere, abbassa il tiro in termini di pretenziosità e pone l'accento sullo spessore compositivo dei brani, arricchiti qui da una perizia esecutiva mai così in primo piano, dove al manierismo di alcuni momenti (l'insipida *Last Known Surroundings*, per esempio) fa da onesto contraltare l'immediatezza, quasi punk-rock, di composizioni come la sorprendente - e curiosamente "vocale" - *Trembling Hands*.

Nonostante i buoni presupposti, il cambio di registro che si intravede nell'intelaiatura dei brani riesce solo parzialmente, e *TCTCTC,* per quanto godibile, scivola via nella sua interezza senza fare registrare momenti di particolare eccellenza. La situazione si risolleva nel finale, dove ad attendere l'ascoltatore troviamo *Let Me Back In*, piccolo capolavoro post-rock in cui il sopraffino cesello chitarristico della band risulta più efficace che mai nel tessere una trama sonica dal gusto squisito, per poi disintegrarla durante l'immancabile, furioso crescendo.

Purtroppo, l'incertezza che caratterizza il resto dell'album fa sì che il brano somigli più a un sussulto, piuttosto che a un genuino colpo di coda capace di risollevare un genere che, appena dieci anni fa, lasciava intravedere ben altre potenzialità.

Amaca	Scolorina	Minigonna	Sorbetto	Rock
Vs	Vs	Vs	Vs	Vs
Materassino	Gomma pane	Pantacollant	Aspic	Il Potere



musica digitale
il punto della situazione

di Tommaso De Benetti

prima parte

È iniziato tutto con i Radiohead e *In Rainbows*, il disco uscito "al prezzo che l'ascoltatore si sente di pagare" nell'ottobre del 2007. Per molti artisti fu come ricevere una vangata in faccia, dopo anni passati a illudersi che i file digitali fossero un nemico da combattere più che una realtà ineluttabile con cui convivere e, possibilmente, prosperare.

Per Trent Reznor dei Nine Inch Nails, invece, fu il momento della svolta. Impegnato in quei mesi a riflettere sul parziale fallimento del disco (di cui era produttore) *The Ineviatble Rise and Liberation of NiggyTardust*, Reznor si lasciò andare in dichiarazioni che ben lasciavano intravedere quello che mise in atto successivamente con *Ghosts I-IV*.

NiggyTardust era un disco che si poteva scaricare gratuitamente al day 1 dal sito dell'artista Saul Williams, oppure, pagando $5 (*"un prezzo talmente basso che era un insulto"*, secondo lo stesso Reznor), era possibile ottenere gli stessi file a qualità molto maggiore. Due mesi dopo le statistiche erano impietose: 154.449 persone avevano scaricato il disco gratis, e solo 28.322 avevano deciso di pagare i $5 dollari per supportare l'artista. Saul Williams si dichiarò soddisfatto (*"La mia musica è ora in molti più iPod"*), Reznor invece era infuriato. *"Sono triste e con il cuore spezzato"*, disse nelle interviste dell'epoca, aggiungendo comunque che *"La musica dovrebbe in ogni caso essere considerata gratuita: il dentifricio è fuori dal tubetto. Se potessi rifare tutto, credo che avere un prodotto fisico sia comunque una buona idea. Se avessimo la bacchetta magica vorrei poter offrire una versione economica in aggiunta a una versione premium che possa essere spedita in un secondo momento"*. Tali riflessioni venivano dalla constatazione che la maggior parte dei leak avveniva nel momento in cui il disco lasciava le mani dell'artista per andare in stampa, arrivando regolarmente nei negozi giorni dopo che le copie digitali erano già disponibili sui torrent. Se quindi il problema erano le canzoni stesse... perché non regalarle e puntare su altri aspetti legati al disco per monetizzare?

Da lì nacque l'idea per *Ghost I-IV*, un lavoro i cui risvolti per l'industria sono semplicemente troppo vasti per essere affrontati in queste poche righe (nel caso



foste interessati ad approfondire, potete scaricare - gratuitamente, va da sé - **uno studio sull'argomento** che ho condotto io stesso). Vi basti sapere che l'aumentare dei prezzi dei concerti e l'esplodere dell'offerta di edizioni fantasiose e del merchandising più strano sono in quasi tutti i casi conseguenza di quanto Reznor ha sperimentato "balls out" con *Ghost I-IV*.

Fast forward di un paio di anni: i torrent, che solo pochi mesi fa rappresentavano la nemesi delle case discografiche, sono diventati quasi demodé. In tutti i paesi civilizzati (dai quali va ovviamente esclusa l'Italia, ma - musicalmente - non per molto ancora) sono spuntati come funghi servizi di streaming audio che, di fatto, annullano qualsiasi necessità di comprarsi un cd o anche solo di scaricarlo. Da **Rhapsody** a **Spotify**, moltissime delle nuove uscite sono disponibili al day 1 direttamente dal vostro client preferito. Pagando mensilmente cifre moderatissime (9,90€ per Spotify, $10 per Rhapsody, in pratica l'equivalente di due birre) è possibile ascoltare musica non stop da cataloghi immensi, senza pubblicità, sia a casa che in mobilità, con tutti i servizi extra del mondo (condivisione, playlist, ecc.).

In una situazione del genere ci sono almeno due domande da porsi: 1) Dov'è Apple? Il colosso di Cupertino sembra infatti in ritardo per la festa e, dopo avere praticamente condannato a morte il mercato cd con i download di iTunes (cfr. *Appetite for Self Disctruction,* già recensito su **Players 01**), stupisce che non abbia ancora lanciato un suo servizio in streaming; 2) Quanto è conveniente l'attuale stato delle cose per gli artisti?

Nel prossimo episodio vedremo di rispondere a queste e altre domande.





UnLocked
Obiettivi dannosi

di ANTONIO LANZARO



Tra gli obiettivi di molti giochi vi sono le sfide a tempo. Prendete ad esempio *Mirror's Edge*, il non da tutti compreso capolavoro di DICE. Il cuore pulsante del gioco consiste in una serie di livelli da completare entro un certo limite di tempo per conquistare le fatidiche tre stelle.

Purtroppo, in alcuni casi le sfide a tempo vengono implementate anche laddove non sono necessarie, ma possono risultare addirittura deleterie per la fruizione del gioco stesso.

Prendiamo come esempio *Monkey Island* e il suo seguito *Lechuck's Revenge*, due delle avventure grafiche più belle mai realizzate, dove il divertimento nasce dai dialoghi folli con i vari personaggi, o dalle reazioni strampalate di Guybrush quando tentiamo di fargli fare le azioni più disparate. *Monkey Island* è un gioco che per sua stessa natura va gustato con calma, per assaporarne ogni goccia di umorismo, che sa spaziare dal demenziale al sarcastico e che sgorga abbondante da ogni linea di dialogo. Che senso ha, quindi, un obiettivo che prevede di finire il gioco in meno di tre ore? In casi come questo, invece di aggiungere divertimento, si rischia di toglierlo del tutto. Probabilmente l'obiettivo è lì per invogliare a rigiocare l'avventura, ma anche in questo caso non ha molto senso, perché una corsa verso la fine toglierebbe la possibilità di rigustarne i momenti migliori.

Anche *Gray Matter*, purtroppo, cade nello stesso errore, prevedendo un obiettivo che si sblocca finendo il gioco in meno di cinque ore. Un completista che voglia conquistare i 1000 punti del gioco sarà costretto a rigiocarlo, saltando ogni dialogo per giungere il più rapidamente possibile all'epilogo. Di divertimento neppure l'ombra.

Ma il paradosso lo si raggiunge in *Nier*, un'avventura fantasy alla *Zelda* con un obiettivo che si sblocca finendolo in meno di quindici ore. Dov'è l'assurdo? Il gioco non ha l'accortezza di fermare il cronometro quando viene messo in pausa. Distrazione fatale o puro sadismo dei designer?

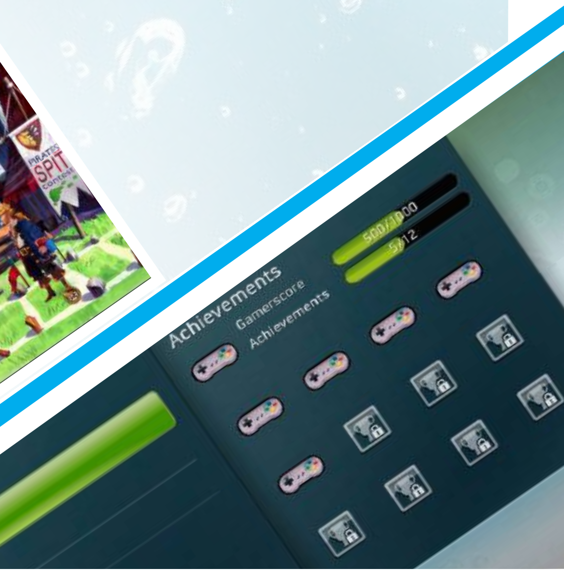












Intervista a Aki Raula, Design Supervisor di Housemarque

Azione da tempi lontani

A cura di Tommaso De Benetti e Paolo Savio

Potremmo iniziare parlando dei problemi del PSN. Da assidui sviluppatori di software in esclusiva, qual è il vostro punto di vista? Qual è la vostra relazione con Sony e l'ambiente di sviluppo su PS3 in questo preciso momento?

Siamo stati visitati da un emissario di Sony tre giorni fa. Mi è parso che vogliano mantenere una buona relazione con tutti gli sviluppatori, posso personalmente assicurare che in tal senso stanno facendo del loro meglio.
Detto questo, è comunque chiaro che quanto successo avrà un impatto economico sugli studi di minori dimensioni come il nostro, su Sony, e su tutto il Playstation Network.

Pensi che sarà un problema per gli utenti affidare nuovamente i propri dati sensibili a Sony?

Penso che una certa diffidenza sarà più che naturale. Se davvero avevano 77 milioni di utenze, penso ci vorranno diversi anni prima di recuperarle tutte. Personalmente dubito persino che raggiungeranno nuovamente quella cifra.

Non so se hai sentito l'annuncio fatto da Microsoft riguardante l'avvenimento. In pratica hanno detto "ok, ci dispiace ma crediamo che questo porterà ad un incremento nel traffico su XBox Live". Non mi sembra abbiano dato una prova di spiccata eleganza proclamando la superiorità del loro sistema in un'occasione del genere.

Beh, sono americani, quindi… (ride) Comunque credo che per un utente qualunque, e non sto parlando di me o te che ovviamente giochiamo parecchio, sarà più una seccatura che altro. "Ok, l'online non va", magari sentiranno qualcosa alla TV ma dopo pochi mesi torneranno, cambieranno la password e sarà finita lì. È probabile che per l'utente occasionale tutto sarà percepito come una seccatura minima.

Però sono gli hardcore che comprano i giochi scaricabili.

Sì, sicuramente, soprattutto quelli scaricabili.



Quanta Housemarque dell'era Amiga è sopravvissuta?

Uhm… Direi il nostro creative director. L'impegno con Housemarque è stato il mio primo impiego. Nel '96 sviluppavo avventure grafiche su PC e lavoravo come freelance per Housemarque nel frattempo. Comunque, per rispondere alla domanda… Direi tre persone.

I vostri primi titoli sfoggiavano grafica in CG e tecnologia innovative (ad esempio il tunnel di *Stardust*); come sono cambiate le priorità nello sviluppo delle varie parti di un software da allora? La tecnica è ancora oggi un obiettivo importante?

Housemarque tradizionalmente è sempre stata interessata alla tecnologia. Quando mi sono unito allo studio, tre anni fa, ho avuto questa spiccata sensazione di essermi unito a un gruppo di programmatori. A quel tempo c'era il creative director che sviluppava i design, ma la quasi totalità degli altri era composta da tecnici.
Prima di iniziare a lavorare su *Dead Nation* e *Outland* non c'era nessun level designer nel gruppo, quindi eravamo particolarmente concentrati sul motore del gioco.

Quindi sono stati direttamente i programmatori che hanno realizzato i livelli di *Super Stardust*?

Beh, per qualche boss fight in effetti è stato così, ma per tutto il resto prevalentemente se n'è occupato il nostro creative director.

È evidente la cura riposta nell'aspetto estetico di *Outland*, chi ne è il responsabile?

Poco prima di me, quindi direi almeno quattro anni fa, un vero e proprio concept artist si è unito al gruppo. Da lì in avanti si è occupato personalmente dell'aspetto estetico dei nostri prodotti. Dopo tanti anni, il concept artist e il level designer sono state le prime figure non strettamente tecniche che sono state incluse nell'organico.

Quante persone lavorano in Housemarque oggi?

Ora siamo trentuno. Eravamo in quattordici quando sono arrivato io.

I vostri titoli mantengono un prezzo budget (*Outland* costa 9.99€ o 800 punti) pur presentando cura e tecnica da titolo di prim'ordine. Quali caratteristiche pensi siano determinanti per ottenere questi risultati?

Non è facile rispondere. Siamo sviluppatori che giocano un sacco. Non che il nostro obiettivo sia sviluppare un gioco che piaccia solo a noi, consideriamo anche quale potrebbe essere un titolo di successo, per esempio prestiamo particolare attenzione a tipologie di gioco che non si vedono sul mercato da qualche tempo. Poi conta moltissimo credere davvero nel progetto, trovare il publisher giusto e stipulare un accordo vantaggioso con esso.



Trovarsi quindi con sufficienti risorse per potere creare un contenuto di qualità è fondamentale.

Chi ha deciso il prezzo finale? Siete stati voi o è stata Ubisoft?

Sì, è stata Ubisoft. Pensavano di pubblicarlo a 1200 Microsoft Point (14.99€), ma non avevano ancora pubblicato nulla in quella fascia di prezzo e non sapevano se sarebbe stato conveniente, quindi hanno scelto di pubblicarlo a un prezzo inferiore anche se questo ha comportato una maggiore pressione tanto sul produttore quanto sugli sviluppatori. Le statistiche, tra l'altro, dicono che i giochi a 1200 MP hanno un ritorno maggiore rispetto a quelli da 800 MP, non grazie alla quantità di copie vedute, ma grazie ai margini, che sono maggiori.

In *Stardust* e *Dead Nation* il giocatore aveva a disposizione molte armi molto ben bilanciate. In *Outland* invece all'inizio il protagonista è quasi completamente privo di poteri, e guadagnerà solo un'arma e qualche attacco speciale durante il gioco.
L'evoluzione nell'approccio è evidente. Quali sono le cause?

A un certo punto nello sviluppo di *Outland* il personaggio principale era in grado di sparare. Valutando però poi questo potere nel contesto bipolare del gioco abbiamo deciso che non avrebbe funzionato. Sparare ed evitare i proiettili, il tutto condito da una sorta di bullet time che permettesse di saltare e sparare in direzioni differenti, faceva sembrare l'azione eccessivamente caotica. Siccome un'arma da fuoco non sembrava opportuna, il gioco si è poi naturalmente evoluto fino allo stadio attuale.

Negli altri giochi come avete gestito l'inserimento delle armi? Avete deciso che c'erano dieci armi che avreste dovuto far funzionare, oppure le avete aggiunte una per una?

In *Dead Nation* ci è sembrato naturale dotare il giocatore con il tipico arsenale da shooter. Ovviamente abbiamo pensato di utilizzare anche armi particolari che avevamo già realizzato con successo in passato, come il lanciafiamme (che è anche un'arma in *Super Stardust HD* - ndR). In *Super Stardust HD* invece ne abbiamo tre e il principio che le governa è molto simile a quello di *Outland*: puoi utilizzare qualunque attacco contro qualunque nemico, ma se utilizzi quello giusto hai un risultato migliore.

***Dead Nation* è uscito in un periodo in cui gli zombie andavano per la maggiore, e molti titoli simili si sono affacciati sugli store online. Non c'era il rischio concreto che il gioco fosse confuso con altri prodotti? Che la sua unicità non venisse notata? Oppure cavalcare l'onda zombesca ha aumentato le vendite?**



Penso abbia aiutato le vendite, ma c'è da considerare un altro fatto: quando abbiamo iniziato a lavorare sul progetto l'unico titolo con zombie era *Dead Rising*.

Quindi *Left 4 Dead* non ha avuto alcuna influenza?

Beh, quando eravamo ormai in uno stato avanzato di progettazione abbiamo cominciato a fare comparazioni con progetti esistenti o in uscita, ma quando abbiamo iniziato a lavorare al concept di *Dead Nation, Left 4 Dead* non era ancora stato pubblicato. Direi che addirittura il concept è nato prima che chiunque iniziasse a fare giochi sugli zombie. La cosa divertente è che anche quando iniziammo a lavorare su *Super Stardust* nessuno stava pubblicando twin stick shooter, e poi uscì *Geometry Wars* insieme a parecchi altri.
In effetti anche adesso sono stati pubblicati diversi platform. Fortunatamente *Outland* è sufficientemente unico da distinguersi dal resto.

Ha senso, commercialmente, pubblicare un DLC per *Super Stardust HD* a quattro anni dalla pubblicazione del gioco su PSN? Qual è il vostro piano per convincere i giocatori a riprenderlo in mano?

Finanziariamente ha senso perché *SSHD*, nonostante sia uscito 4 anni fa, continua a vendere ancora oggi. Oltretutto il DLC pubblicato per PS3 è di fatto quello uscito tempo fa per PSP. Abbiamo discusso con Sony sul fatto che sarebbe stato naturale farlo uscire anche sulla console maggiore per allungare la vita al prodotto per ancora un anno o persino oltre.

Quindi avete puntato sul fatto che i giocatori volessero rigiocare il DLC anche su PS3?

Strategicamente è saggio ricordare ai giocatori che il gioco esiste ancora. Penso sia anche il motivo per cui alcuni giochi per iOS sono così popolari al giorno d'oggi: perché vengono aggiornati frequentemente con nuovi contenuti, spesso gratuitamente. Quindi anche dopo uno o due anni ecco che ti esce la versione 1.4 che aggiunge qualche livello o chissà che altro.

Che ne pensi di Rovio?

Un fulmine a ciel sereno.

È la superstar del momento. Pensi sia stata di qualche beneficio alla scena finlandese?



Penso di sì. Voglio dire, per anni si è parlato solo di Remedy. Lo sviluppo di videogiochi in Finlandia era Remedy e fuori dal nostro paese nessuno conosceva altre realtà. Ora qualcosa è cambiato. Certo Remedy è sempre sulla cresta dell'onda ma Rovio è riuscita a penetrare il mercato di massa in modi che Remedy non ha mai nemmeno sognato.

E adesso con Nokia in difficoltà non è male avere un'altra grossa realtà in Finlandia…

Non credo siano ancora così grandi, credo abbiano qualcosa come 56 dipendenti, stanno sicuramente crescendo ma le risorse finlandesi sono limitate, non possiamo certo creare nuove realtà dall'oggi al domani.

Probabilmente il problema è proprio assumere personale qualificato. Il paese è così piccolo che vi rubate le "risorse umane" a vicenda.

Esatto.

Ma c'è un'interessante demo scene, giusto?

Sì, in Kajaani (località della regione dei laghi - ndR) abbiamo una scuola per sviluppatori di videogiochi, ma per ora nessuno si è ancora diplomato perché è un progetto triennale. Dal prossimo anno dovrebbe iniziare a produrre talenti.

Ok, parliamo di *Outland*. La prima domanda quasi obbligatoria è: quanto vi piace *Ikaruga*?

Ho comprato *Ikaruga* per Gamecube, ma per me è decisamente troppo tosto (ride). Penso comunque che la meccanica sia davvero valida, può essere considerata originale anche oggi. È per questo motivo che l'abbiamo utilizzata in *Outland*. Perché unisce estetica, con quei meravigliosi rossi e blu, ad una valida profondità del sistema di gioco. Oltretutto ci dà opportunità che con le semplici meccaniche da platform non potremmo esplorare. Quindi possiamo presentare situazioni canoniche asservite al sistema di switch cromatico.

Quindi siete partiti già con l'idea di applicare il dualismo cromatico alle tipiche meccaniche platform, o avete iniziato la realizzazione con obiettivi meno originali?

Inizialmente eravamo orientati verso un platform più canonico. A parte l'implementazione di ciò che chiamavamo "flow mode", una modalità che permetteva al protagonista di ottenere superpoteri temporanei. Da lì ci siamo evoluti nello "spirit mode" con le sue caratteristiche duplici.

Cosa avete imparato durante lo sviluppo di questo gioco?

Gran parte del progetto è cresciuto organicamente e spontaneamente. Siamo partiti dall'idea base di un platform vecchia scuola in cui fossero presenti anche azione, esplorazione e avventura. Fu quando venne alla luce l'idea della polarità stile *Ikaruga* che cominciammo a elaborare questo ulteriore livello di meccaniche d'azione, declinandolo sulla basi tradizionali già realizzate.

Non avevate mai realizzato un platform prima d'ora. Come siete riusciti a coglierne così bene le meccaniche alla base? Avete utilizzato parte della vostra esperienza come giocatori?

Senza dubbio molta dell'esperienza è venuta dall'essere giocatori in prima persona.

Avete dovuto studiare alcuni titoli in particolare per riuscire a coglierne l'essenza?

In realtà, più che studiare titoli in particolare, ci siamo basati sulle sensazioni che abbiamo tratto dal giocare quei titoli. È chiaro che se oggi vado a giocare un titolo di 20 anni fa le sensazioni che ne traggo sono molto diverse da quelle di quando ero un ragazzino. Abbiamo cercato di ripristinare il ricordo di quelle sensazioni, riproducendole in modo che siano attuali anche oggi.

È un approccio interessante, perché alcune di quelle meccaniche oggi non funzionerebbero più.

Sì, infatti. Durante lo sviluppo siamo anche andati incontro ad alcuni problemi che hanno comportato modifiche: per esempio il giocatore aveva una fisicità eccessivamente fluttuante, o non rispondeva ai comandi in modo sufficientemente reattivo.

Se devo fare un appunto al gioco è che mi sembra parta un po' lento. Il tutorial è molto ben fatto e spiega chiaramente tutte le meccaniche, ma ho trovato strano che scelga di farti vedere quanto è ben realizzato e divertente l'utilizzo dei due cromatismi, per poi privartene di sana pianta subito dopo.

Beh, personalmente ,in effetti, avrei reso l'ottenimento delle due modalità cromatiche più rapido di quanto non sia. Purtroppo non è stato possibile basare questa decisione su un feedback da parte dei giocatori, e una volta presa questa strada non ci è rimasto altro che aspettare e vedere se i giocatori avrebbero apprezzato o meno. La nostra priorità nel prendere quella decisione è stata arrivare a fare in modo che tutti potessero carpire le meccaniche alla base del gioco, ma sicuramente avremmo potuto fare in modo che si entrasse nel vivo dell'azione un po' prima, non c'è dubbio.

Pensi che alcuni tra i giocatori più smaliziati saranno frustrati dal non poter godere di tutte le potenzialità del gioco sin da subito?

Sì, penso che potrebbe accadere. Abbiamo discusso di questo fino a sei mesi fa, rimuovendo addirittura alcuni livelli dalla fase iniziale.

Ah, ce n'erano anche di più?

Sì, nel primo capitolo c'è un livello segreto che prima faceva parte dei livelli normali. L'abbiamo cambiato in modo da fare ottenere al giocatore il potere blu un livello prima. È una di quelle modifiche che è ancora possibile fare nonostante si sia già avanti nello sviluppo.



Mentre stavate sviluppando *Outland* la stampa ha fatto emergere vari paragoni con titoli famosi: non solo *Ikaruga*, ma anche *Metroid*, *Castlevania* e tutti i titoli ad essi ispirati. Edge ha menzionato *Limbo*, per esempio, ma viene in mente anche *Shadow of the Colossus* per le dimensioni dei boss e il modo per affrontarli. Quali sono le caratteristiche che rendono *Outland* unico rispetto a tutti questi titoli, e quali richiami ad essi sono stati inseriti coscientemente?

È impossibile negare che *Ikaruga* abbia avuto un'influenza notevole. Penso sia meglio rendere palesi le proprie fonti di ispirazione piuttosto che tentare di nasconderle e creare qualcosa che comunque non sarà originale. Nel nostro caso è la miscela di tutti questi elementi che crea l'originalità.
Uno dei nostri obiettivi era di avere ottime animazioni che rendessero fluido il movimento del personaggio principale, ed è qualcosa che si può trovare anche in *Prince of Persia: Sands of Time*, anche se il risultato va in direzioni differenti. Ubisoft è il nostro publisher ed è un'azienda che è sempre stata molto attenta alla fluidità delle animazioni, per cui ci hanno spinto a ottenere tale risultato.
Per quanto riguarda *Limbo*, non penso nemmeno di aver sentito parlare del progetto prima che *Outland* fosse già in una fase avanzata di design. Quando vidi *Limbo* per la prima volta pensai che fosse notevole. Ci sono similitudini estetiche, ma la somiglianza si ferma a quelle, ed è stata del tutto casuale.

Come mai avete scelto questo stile grafico? Lo chiedo perché non sembra un gioco "nordico". Ha elementi tribali, contorni al neon tipo *Tron*, luci e ombre così particolari che mi fanno pensare che non abbiate prestato particolare attenzione nel farlo sembrare un gioco di provenienza nordica.

In effetti no, abbiamo preso come riferimento la cultura sudamericana. La cultura azteca, prevalentemente, ed è da lì che viene la maggior parte delle forme e degli ornamenti. Poi, ovviamente, il nostro concept artist Mikko Eerola ha creato tutti gli elementi di contorno che sembrano familiari, infondendo una sorta di fantasy-scifi preso in prestito dall'immaginario cinematografico.
In una delle versioni preliminari avevamo pensato di legare la storia al 2012, alla fine del ciclo del calendario Maya; abbiamo lasciato qualcosa di simile nella sceneggiatura ma non abbiamo voluto approfondire l'argomento.

Ok, direi che abbiamo concluso. Puoi anticipare qualcosa sui futuri progetti (sempre se il PSN tornerà online)?

Tutto quello che posso dire è che all'E3 annunceremo qualcosa.

PS3, entrambe o non si può dire?

Non si può dire, ma manca solo un mese (ride).



electricblueskies

http://www.electricblueskies.com/

Dove il cielo è sempre più blu

Players intervista *Electric Blue Skies*, uno dei più promettenti siti di fotografia videoludica al mondo, in aperto conflitto di interessi (*EBS* fa infatti parte del *Players Network* ed ha uno spazio tutto suo sul nostro forum). Ma dopo una rapida occhiata alle foto, c'è davvero qualcuno che non ne vuole sapere di più?

***EBS* è nato dalle ceneri di un progetto precedente, molto simile nelle intenzioni ma molto meno simile nelle ambizioni. Dove (e come) sta andando *EBS* dopo il "salto di qualità"?**

EBS fino a ora ha avuto tre stadi di sviluppo. Essendo tutti ravvicinati cronologicamente, più che di cambi di rotta stiamo parlando di banalissima evoluzione. Ho iniziato come semplice blogger nell'omonima comunità, per poi passare a un sito in Wordpress molto stiloso esteticamente ma che mi metteva i bastoni tra le ruote alle voci accessibilità e flessibilità, sfociando infine alla soluzione attuale - sempre in Wordpress - che per il momento sintetizza perfettamente accessibilità dell'utenza ma anche di chi lo governa. Il tema attuale, molto più simile a un blog che a un website a tema, mi permette di postare foto singole immediatamente visibili a chi raggiunge l'indirizzo principale, il che si traduce per me nella possibilità di non sovraccaricarmi di lavoro e di alternare gallerie di 10-15 foto a singoli screenshot che vorrebbero raccontare una storia con uno scatto.

Dopo l'ultimo cambio di pelle, *EBS* ha raggiunto oggigiorno una settantina di visite giornaliere, con punte di centocinquanta, duecento. Non stiamo sicuramente parlando di grandi numeri ma credo che *EBS* si possa considerare tuttora sia un progetto di nicchia - che io sappia al mondo siamo in meno di cinque con un progetto di queste dimensioni e qualità - che un progetto in età natale - ufficialmente nasco l'1 novembre 2010 -, quindi credo di avere ancora ampi margini di miglioramento. Dove sto andando? Vista la mia non più giovane età e dato che nella mia vita alla luce del sole sono un autotrasportatore internazionale, non sono davvero in grado di dire quanti giorni o anni potrò continuare a dedicare a questo progetto che comunque amo alla follia.

Ogni due, tre mesi aggiungo una qualche nuova sezione, continuo ad avere nuove idee per nuovi approcci, ma in nome della qualità sopra la quantità spesso le mie idee finiscono nel cestino; quindi il mio futuro è un vasto cielo blu elettrico del quale non riesco ancora a percepire i confini.

Che io sappia, non sei appassionato di fotografia "reale". Indubbiamente, hai però l'occhio giusto per quanto riguarda i panorami digitali. A cosa credi sia dovuto, e hai mai avuto la tentazione di comprarti una reflex di fascia alta per passare a qualcosa di più concreto?

Tutto è iniziato su un forum dove stavo postando foto di *WipeoutHD* e qualcuno mi disse che erano le più belle foto del gioco di Studio Liverpool che avesse mai visto. Quando quel qualcuno sono diventate più persone, ho cominciato a riflettere sul fatto che magari ho un occhio istintivo per una buona composizione dell'immagine e da questa riflessione è nato il progetto *EBS*. Detto questo, sono anche sicuro che un fotografo vero e particolarmente critico potrebbe portare alla luce molteplici difetti nelle mie gallerie, quindi non è mia ambizione definirmi fotografo e, sebbene *EBS* abbia un approccio fotografico del videogioco, quello che conta per me è che sia un progetto unico e differente per la diffusione della "cultura del videogioco" come arte espressiva e visiva, per valorizzare le quali l'approccio "safari" è indispensabile.

Circa l'acquisto della Reflex di fascia alta la risposta è "sì, parecchie volte", perché questa cosa di inquadrare mondi da diverse prospettive mi sta entrando nel sangue, quindi mi sa che prima o poi...

La qualità delle foto che si possono scattare in un gioco dipende molto dai tool o anche semplicemente dai controlli che gli sviluppatori ti mettono a disposizione. Quali sono i giochi con cui è più facile lavorare, e quelli con cui invece serve sudare sette camicie?

I tool sono fondamentali per molteplici motivi che si manifestano sia nella qualità dell'immagine finale sia nel mio piacere personale nell'acquisire le foto. In altre parole, con certi tool è davvero bello, godurioso e soddisfacente fare foto, con altri è come avere una trave di cemento in un qualche orifizio a tua scelta. I due tool più meravigliosi di sempre sono quelli di *WipeoutHD* e *Halo: Reach*.

Il primo gode del fatto che il gioco è già splendido di per sé e a questo aggiunge effetti quali tilt, zoom, blur, focus selettivo, luminosità e saturazione e la possibilità di passare da una navetta all'altra sconvolgendo paesaggi e situazione di gioco alla semplice pressione di un pulsante. Il secondo si basa sulla possibilità di interagire con la "registrazione" di una partita precedentemente giocata - intesa non come "video" della partita ma come "riproduzione in tempo reale" della partita - con la quale io posso interagire a più livelli, il migliore dei quali è la possibilità di sganciare la telecamera dall'azione principale ed andarmene in giro a fare un vero e proprio safari fotografico, lontano dagli avvenimenti che fino a due minuti prima stavo vivendo in prima persona.



Altri tool invece sono mortificanti per il fotografo virtuale. *MotorStorm: Pacific Rift* ad esempio ti obbliga a sospendere l'azione durante il gioco vero e proprio per prendere foto, e inoltre azzera immediatamente tutti gli effetti cinetici che vedevi in-game fino ad un secondo prima (blur, tunnel-vision e quant'altro), obbligandoti a trovare soggetti o situazioni interessanti per tirarne fuori qualcosa di decente. È stimolante, e ti da soddisfazione quando finalmente ottieni dei buoni risultati, ma ti obbliga a spendere molto tempo e risorse e ciò non gioca a favore di chi ha magari solo parte del week-end da dedicare alla sua passione.



Il sito ha anche un'intera sezione dedicata al retrogaming. In quel caso il tuo intervento è per forza di cose più limitato. Come cambia l'approccio rispetto ai giochi in cui sei libero di muoverti negli ambienti e dirigere la telecamera?

Quando *EBS* è nato, principalmente per evidenziare e valorizzare gli sforzi di migliaia di coders nel proporre mondi digitali meravigliosi da vivere, ho sentito anche la necessità di erigere un museo virtuale ai giochi delle vecchie generazioni che in qualche modo avessero contribuito a gettare le basi del moderno Art Design. Non solo, volevo anche creare un "magazzino virtuale" dove trovare screenshot di dimensioni decenti e senza watermarks dei summenzionati giochi,

con tutti i livelli e Boss che ci ricordiamo avere affrontato da bambini, a servizio dei blogger e della stampa web che ne avessero bisogno. In questo caso ovviamente non parliamo di "fotografia digitale", ci mancherebbe.

L'unico modo in cui io interagisco con questi set fotografici è nel rimuovere l'HUD, per dare loro un feeling fotogra-

fico, e selezionare 40 foto su circa 500 scegliendo le più leggibili, le meno affollate visivamente, quelle che evidenziano un frame di animazione particolarmente simpatico ed espressivo oppure che ritraggono i Boss nella loro interezza, ricordando che i Boss uscivano ed entravano nello schermo per sorprendere il videogiocatore, risultando spesso e volentieri solo parzialmente visibili.

In realtà ci sono un paio di set che ho rielaborato personalmente, quelli di *Strider Hiryu* e di *Midnight Wanderers: Quest for the Chariot*; li ho "rivisitati" in 16:9 - 720p, mantenendo proporzioni e dimensioni originali, però al momento nessuno ha ancora commentato e quindi non saprei dire se siano un successo o meno.







Se potessi chiedere a un team di sviluppo di confezionare un gioco o addirittura un tool esterno in grado di darti totale libertà con i settaggi di ogni gioco, a che feature guarderesti con più entusiasmo?

Ottima domanda, difficile risposta. Per certi versi il tool del recente *MotorStorm: Apocalypse* è il tool perfetto: zoom, FOV variabile, tilt, luminosità, blur, focus selettivo, telecamera fissa o mobile. Inoltre scatta foto a risoluzioni altissime, con eccellenti risultati di resa anche con bassa luminosità ambientale. Se a questo aggiungessimo un antialiasing magistrale, un maggior numero di poligoni di cui godere e la possibilità di "sganciarci" dalla nostra auto per trovare la posizione migliore da cui riprendere fatti e posti, sarebbe probabilmente il tool definitivo.

In realtà da due anni a questa parte i photo-mode sono sempre più completi ed elaborati: vedo un futuro molto azzurro, e molto elettrico.







MORTAL KOMBAT™

Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: NetherRealm Studios
Produttore: Warner Bros. Interactive Entertainment
Versione: Pal
Provenienza: Usa

Un ritorno con FRA-GORE

di Pietro Ciccioli

Dopo un lustro segnato da flop e dal fallimento di Midway Games, Ed Boon emerge dal suo inferno (o meglio, dal suo NetherRealm) personale, riscrivendo le origini di *Mortal Kombat* in alta definizione e in altrettanto alta qualità di gameplay.

Il primogenito di NetherRealm Studios si presenta all'utente con le idee chiare, scomunicando le meccaniche di gioco 3D sperimentante nei tre episodi prodotti per la passata generazione di console, al fine di cavalcare con convinzione l'onda del ritorno al gameplay bidimensionale, caricata dal successo di *Street Fighter IV*. Rispetto ai capitoli precedenti, sono altresì scomparsi i differenti stili di lotta, a mani nude e all'arma bianca, alternabili durante il combattimento, sostituiti da melliflue combo custom, capaci di offrire ampio spazio di manovra alla creatività del giocatore. A questo impianto ludico gustosamente vintage, fa da moderno contrappunto l'introduzione di una barra caricabile sino a tre livelli, la cui modalità di utilizzo sposa feature insite nel DNA del brand (quali le Combo Breaker) con la rielaborazione delle migliori intuizioni di Ono nell'ambito della serie *Street Fighter* (come la variante potenziata dei colpi speciali standard), deflagrando, infine, nelle "X-Ray Move". Si tratta di attacchi devastanti, che declinano il concetto capcomiano di Super Combo verso lo splatter esasperato, tipico di *Mortal Kombat*.



Il nutrito roster di ventisette combattenti ripropone la scelta di personaggi già sperimentata in Mortal Kombat Trilogy, con qualche piccola variazione (fuori Rain, dentro Quan-Chi) e con l'eccezione dei boss, tornati esclusivamente appannaggio della CPU (salvo che in qualche sfida della Torre, dove possono essere controllati dal giocatore)

Tra gli aspetti più grandguignoleschi del gameplay, non mancano le Fatality, ossia le cruente esecuzioni finali attraverso cui prendersi gioco dell'avversario battuto. Esse sono presenti in duplice dose per ciascun personaggio, in aggiunta alla variante comica (la Babality, che trasforma lo sconfitto in un bebè) e a quelle ambientali (le Stage Fatality). In quest'ultimo frangente, va notata la cura riposta da Boon nell'introdurre situazioni diffusamente favoleggiate dai fan durante gli anni Novanta, come la possibilità di far sbranare il nemico da uno degli alberi mostruosi della Living Forest, che costituiva una vera e propria urban legend associata a *Mortal Kombat II*. La medesima passione filologica si ritrova nell'inserimento dei combattimenti segreti contro Reptile, Smoke, Jade e Noob, tutti lottatori che, sebbene giocabili, possono essere affrontati anche nella loro versione classica e ultrapotenziata in match da sbloccare con abilità e con un pizzico di memoria delle partite consumate sui vecchi cabinati arcade ("*Look to la Luna!*"). Il tutto si completa con una modalità di combattimento alternativa two on two, in stile *Marvel VS Capcom*, che raddoppia lo spessore dell'esperienza multiplayer.

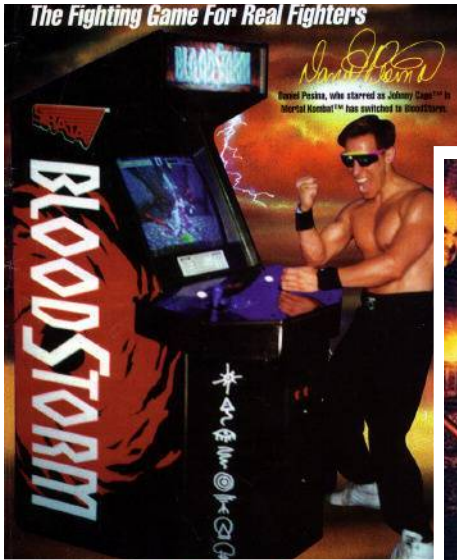
A dispetto del trend caratteristico del suo genere videoludico d'appartenenza, *Mortal Kombat* si presenta assai ricco anche sul versante single player. La Modalità Storia fornisce un'epica versione alternativa delle vicende narrate nei primi tre *Mortal Kombat*, da scoprire attraverso cinematiche inframmezzate da una lunga serie di scontri, dove s'impersoneranno i vari personaggi del gioco. Si tratta dell'ambito in cui emerge appieno la pregevole direzione artistica del gioco, che abbandona il design sciatto e kitsch dei più recenti episodi, indirizzandosi verso un trash stiloso, nonché pervaso da un'aura arcana e ominosa, capace di rievocare le riuscite atmosfere di *Mortal Kombat II* e degli spin-off più ispirati (*come Shaolin Monks*). La Modalità Torre, invece, propone ben trecento sfide differenti, tanto assurde quanto originali, che, insieme alle partite arcade, servono anche per introdurre l'utente al sistema di gioco in maniera graduale, senza indurre frustrazione, ma mostrando quanto esso sia immediato e al contempo profondo. Forte di un pacchetto ludico quanto mai completo e di un gameplay eccezionalmente invitante, capace di mesmerizzare sia i neofiti che i giocatori più smaliziati, *Mortal Kombat* si aggiudica l'alloro di miglior episodio della serie, nonché quello di più valida alternativa allo *Street Fighter IV* di Capcom.

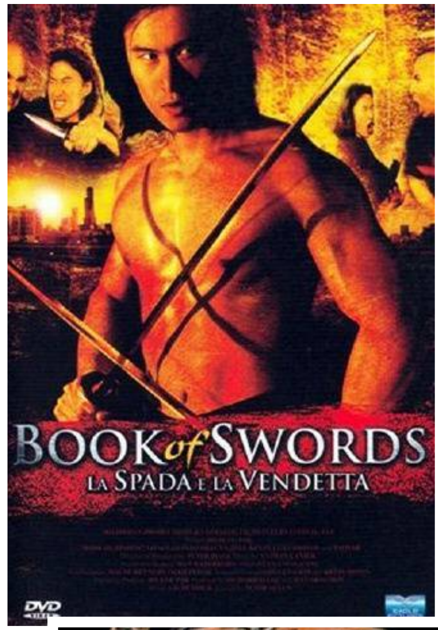
"Mortal Kombat si aggiudica l'alloro di miglior episodio della serie"

La storia di *Mortal Kombat* è lastricata anche da eventi e personaggi trash tutt'altro che virtuali. Ecco una carrellata sui più importanti retroscena, trasudanti genuino cattivo gusto, collegati al brand:

Mortal Knock-off
Diversi stuntman coinvolti nei primi tre capitoli di *Mortal Kombat* si riunirono nel 2007 per partecipare al ridicolo B-movie di arti marziali *Book of Swords*. Nonostante Richard Divizio (Kano), Katalin Zamiar (Kitana), Daniel Pesina (Cage) e Robin Shou (Liu-Kang, nei due adattamenti filmici del gioco) abbiano interpretato personaggi sfacciatamente simili a quelli impersonati nei prodotti a marchio *Mortal Kombat*, nessuno di loro è stato citato in giudizio da Midway.

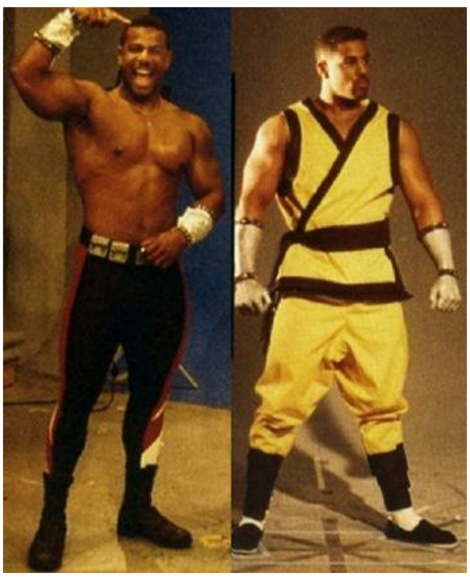
"**You Got Caged!"**
Nel 1994, Daniel Pesina, noto soprattutto per aver interpretato il personaggio di Johnny Cage nei primi due giochi di *Mortal Kombat*, venne colto da un raptus di mitomania e decise di fare da testimonial per il coin-op *Bloodstorm*, pessimo epigono del videogame Midway, prodotto da Strata e presto dimenticato. Midway rispose a Pesina parafrasando l'iconica "*You got Caged!*" di Johnny in "*You got Fired!*".











Brotherhood of the Shadow
Nel 1995, Daniel Pesina espanse il suo curriculum di fallimenti con la partecipazione a *Tatoo Assassins* e *Thea Realm Fighters* (due demenziali cloni di *Mortal Kombat*, mai pubblicati ufficialmente). La sua più recente apparizione lo vede in un tristo cameo, insieme al fratello Carlos (Raiden), nel film indipendente *Press Start* del 2007, dove i due parodiano le icone di *Mortal Kombat*.

Pantyality!
Nel 1993, John Parrish, lo stuntman che ha dato corpo e movenze al personaggio di Jax in *Mortal Kombat II*, strappò in due, all'altezza dell'inguine, i pantaloni del costume originale realizzato per il personaggio, mentre tirava un calcio alto. Per ragioni di budget, il completo originale (una sorta di karate-gi giallo) venne sostituito al volo con un paio di pantacollant neri. Nacque così il Jax che conosciamo oggi.



ROBERTO TURRINI



Parafernalia cinesi

The impossible 1000/1000



1929 - Albert Divo, vincitore su Bugatti 35 B 2300cc

N*eed for Speed: Hot Pursuit* è un gran bel gioco; non tanto per l'efficacia estetica del motore grafico o la sensazione di velocità e controllo che il modello di guida riesce a regalare, quanto per il suo essere un prodotto votato all'arcade più estremo e soddisfacente.

Tra premi, classifiche, record, carriere, sbloccabili e la geniale introduzione dell'Autolog (un simil social network integrato che permea ogni ambito dell'esperienza ludica), il gioco incarna e concretizza tutto ciò che un amante dei racing arcade si aspetterebbe. Tra questi "desiderata", ahinoi, non si può evitare di inserire anche la dissennata rincorsa agli achievement, che in un certo qual modo dovrebbe essere giustificata dal raggiungimento del fantomatico 1000/1000 (o del trofeo Platinum per quanto riguarda la console Sony).

Cosa succede, però, quando per continuare a usufruire dell'offerta multiplayer viene imposta l'installazione di patch fraudolente, che non solo aggiornano il software ma aggiungono anche nuovi obiettivi, la cui conquista è possibile solo ed esclusivamente tramite l'acquisto di altre e costosissime espansioni a pagamento? Succede che l'utente un filo sveglio si incazza a morte con chi, in Electronic Arts o in Criterion Games, si è reso responsabile di tale scorrettezza che, in altri ambiti, si sarebbe potuto tranquillamente definire come un subdolo ma dichiarato tentativo di circonvenzione d'incapace.

Eh sì, perché se sulla dashboard di Xbox, invece di leggere 1000/1000, trovi scritto 1000/1390, le palle ti girano vorticosamente e per due motivi. In primis, perché ti trovi con tutta una serie di achievement che non puoi raggiungere e che sono vincolati a un software che, in realtà, non avevi acquistato e che magari nemmeno volevi giocare; in secondo luogo perché tutti quei punti vacanti vanno a inficiare le statistiche generali di completamento, introdotte per la nuova dash Kinect compatibile, facendoti sembrare un player niubbo e non competitivo.

Fosse solo questo il problema, le malefatte di EA e Criterion Games assomiglierebbero a quelle operate da molti altri publisher e sviluppatori prima di loro con vari titoli, ma i due hanno ben pensato di introdurre la cosa anche nell'interfaccia del gioco vero e proprio, con tanto di menù laterali che evidenziano il non espletamento di numerosi eventi o il mancato possesso di altrettante vetture, ovviamente sbloccabili solamente tramite esborso di sonanti Microsoft Point.

Il tentativo di spingere l'utente ad acquistare i singoli pacchetti per completare un'esperienza altrimenti evidentemente parziale è così ostentato, che personalmente mi è passata la voglia di spendere anche solo un centesimo in più nello store di *NFS: Hot Pursuit*; ma è un peccato, perché il prodotto è davvero notevole e gli appassionati, considerati come asini cui fare scegliere tra l'uso del bastone e la digestione della carota, avrebbero meritato di essere trattati con maggiore rispetto.

L'autore

Il fatto che la moglie abbia accettato di avere un marito con dei seri problemi di dipendenza da giochini elettronici la dice lunga sui compromessi ai quali è dovuto scendere pur di evitare che la sua collezione di cartucce finisse misteriosamente nel bidone della spazzatura. Il suo sogno è quello di arricchirsi facendo il critico videoludico per le riviste cartacee, anche se chi lo conosce sostiene che sarebbe disposto a diventare semplicemente ricco. Nel mentre, trascorre la domenica mattina facendo le pulizie di casa, ipotizzando cosa accadrebbe se alla sua porta bussassero Elena Fisher e Liara T'Soni, insieme.

PORTAL 2



Ci sono i bei giochi. Ci sono i capolavori. E poi c'è la perfezione.

Quando Valve annunciò che *Portal 2* era in lavorazione, qualche fan di *Half Life* rimase deluso, continuando a bramare *Episodio 3*. Ma chi aveva giocato *Portal*, il piccolo gioiello incastonato nella ricca offerta dell'*Orange Box*, non poté non accogliere con giubilo la notizia.

I dubbi erano molti e tutti leciti. Il particolare gameplay di *Portal*, basato su una serie di enigmi da risolvere con l'aiuto di due portali posizionabili solo su determinate superfici e capaci di mettere in comunicazione punti anche lontanissimi dello spazio, era perfetto per un gioco strutturato in stanze e relativamente corto. Avrebbe avuto la robustezza adeguata per sopportare il peso di un intero gioco a prezzo pieno?

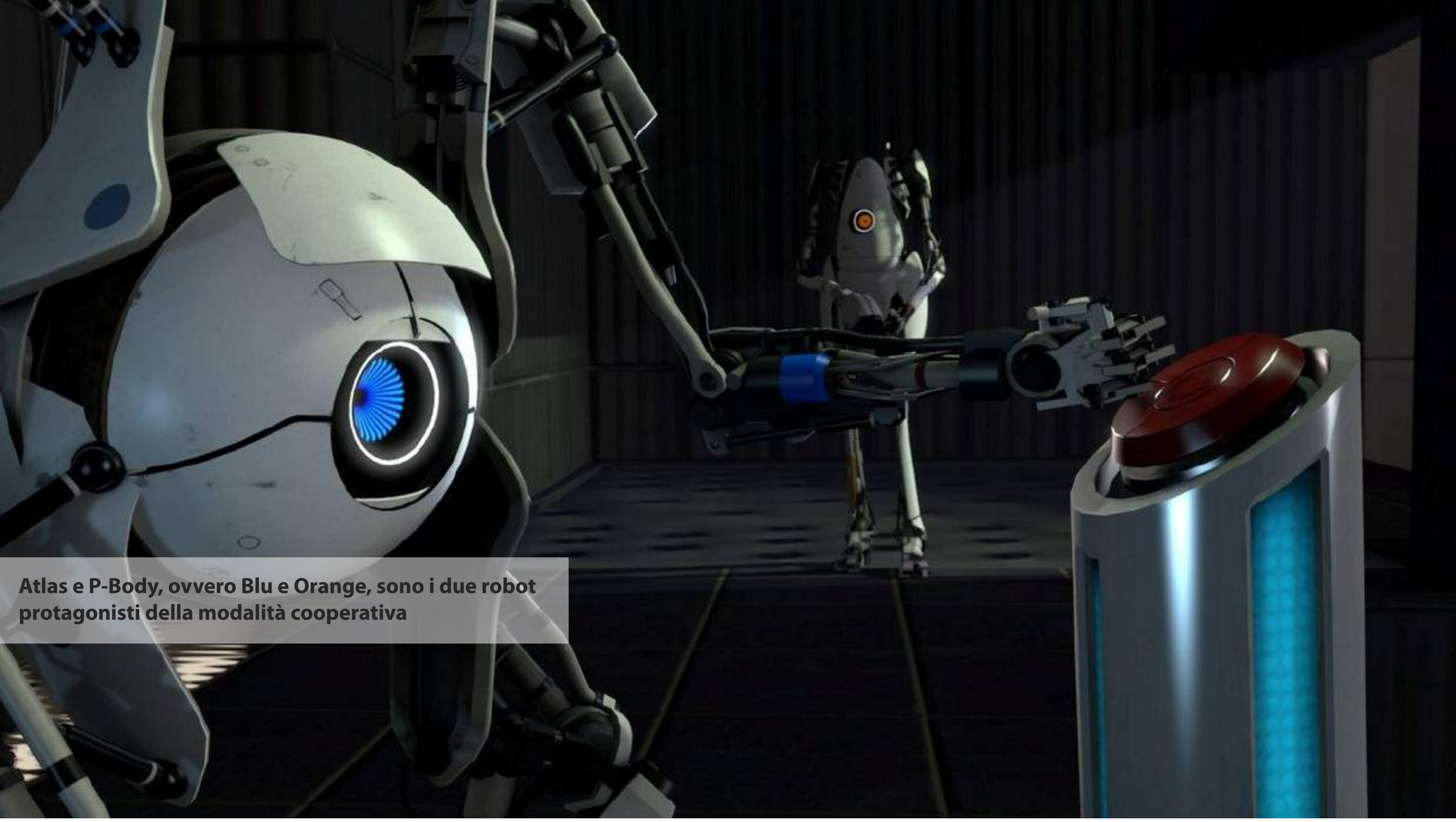
La risposta è sotto gli occhi di tutti. *Portal 2* non solo ripropone le geniali meccaniche di gioco che hanno reso celebre il primo capitolo ma le migliora e le affina, inserendo elementi nuovi perfettamente integrati nel gameplay già esistente e indispensabili per la risoluzione degli enigmi.

La storia è avvincente e ben raccontata. Al ritorno di GLaDOS e del suo sferzante sarcasmo si aggiunge un nuovo, strepitoso personaggio robotico, Wheatley, dall'adorabile e marcato accento inglese. La qualità dei testi è fuori parametro, così come la recitazione dei doppiatori. GLaDOS e Wheatley saranno sempre pronti a commentare le azioni del giocatore, spronandolo o denigrandolo di volta in volta. Sarebbe un delitto anticipare qualcosa della trama, che pur nella sua semplicità riesce a regalare momenti di puro godimento.

Piattaforma: Xbox360, PS3, PC, MAC
Sviluppatore: Valve Software
Produttore: Electronic Arts
Versione: PAL
Provenienza: USA

Semplicemente IMMENSO

di Antonio Lanzaro



Atlas e P-Body, ovvero Blu e Orange, sono i due robot protagonisti della modalità cooperativa

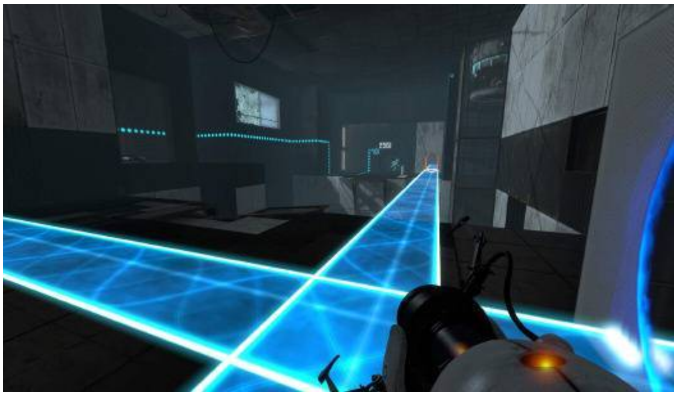
Ad ogni passo spunta una nuova trovata narrativa, o un nuovo enigma geniale che costringe a riflettere e ad aguzzare la vista alla ricerca di indizi per capire come potere proseguire. La soddisfazione che si prova dopo avere capito cosa fare è enorme, ma si ha appena il tempo di iniziare a gioire dei propri successi che già ci si trova di fronte all'ennesima situazione apparentemente senza soluzione, eppure superabile con un pizzico di logica e di ragionamento. Il maggiore pregio di *Portal 2* sta proprio nella soddisfazione che sa elargire abbondante dopo ogni piccola conquista. I dieci livelli della campagna alternano sapientemente sezioni riflessive a momenti concitati, risucchiando il giocatore in un vortice di divertimento da cui è impossibile sottrarsi.

Quando si arriva all'epilogo della storia ci si alza dal divano come dopo la visione del finale di *Six Feet Under*, o dopo avere letto l'ultima pagina della *Casa del Sonno*, emozionati per quanto si è appena vissuto.

Poi ci si rende conto che c'è ancora un intero gioco da esplorare, perché *Portal 2* propone un'intera campagna da giocare in cooperazione con un altro giocatore, articolata in cinque percorsi pieni di stanze ed enigmi da risolvere. È il caso di dire che la genialità apprezzata nel gioco in singolo raddoppia, potendo fare affidamento su due portali in più (ogni giocatore ha la sua Portal Gun) e su un level design ispirato. I protagonisti di questa nuova avventura sono due buffi robot, chiamati da GLaDOS Orange e Blu, che dovranno unire le proprie forze se vorranno arrivare alla fine del percorso. Come prevedibile, fondamentale è lo spirito di collaborazione e il dialogo tra i due giocatori, che GLaDOS tenterà di mettere l'uno contro l'altro seminando zizzania, facendo credere a ognuno di essere il più intelligente e che l'altro sia la palla al piede che rallenta la marcia verso la vittoria.

Ci sono i bei giochi. Ci sono i capolavori. E poi c'è *Portal 2*.

"Ad ogni passo spunta una nuova trovata narrativa"



Nei livelli avanzati nuovi elementi, come i fasci di luce, verranno introdotti per creare puzzle sempre più intricati



Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: Traveller's Tale
Produttore: Activision
Versione: Pal
Provenienza: Usa

Quando i brand S'INCONTRANO

LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS

di Andrea Chirichelli

Sono in giro da un po'. Lego e *Guerre Stellari*, dico. Il primo ha...beh, ha tanti anni sul groppone, visto che l'azienda danese cominciò a creare mattoncini nel 1949. *Star Wars* è oramai un adulto fatto e finito, classe 1977. Unendo i brand e declinandoli in salsa ludica si ottiene l'ennesimo capitolo della saga legolosa che, stavolta, apporta qualche significativa novità a un sistema di gioco altrimenti obsoleto.

Nonostante l'incipit sia identico al finale di *Episodio II*, seppure in chiave umoristica, la storia prende da subito binari diversi e, paradossalmente, alla fine dell'avventura apparirà come l'elemento più debole di tutta l'esperienza.

I titoli "Lego" non si sono mai distanziati troppo dal mix di actione platform e, nel caso di *Guerre Stellari*, questa macedonia di gameplay funziona, proprio perché permette al giocatore di sfruttare appieno le capacità dei personaggi narrati nella saga cinematografica, vedi l'uso della Forza o le spade laser.

Rispetto alle precedenti incarnazioni della serie, i puzzle (termine da poco ridefinito da parte di Valve, ma questo è un altro discorso...) sono più numerosi e c'è una ben implementata sezione "strategica in real time", durante la quale è possibile comandare vari tipi di truppe e costruire basi, nel solco della migliore tradizione dei classici di questo genere.

Traveller's Tale ha fatto un ottimo lavoro sotto il profilo tecnico e del design: l'atmosfera starwarsiana, nonostante l'iniezione di umorismo leggero, si respira a pieni polmoni e, stante la legnosità dei personaggi non permetta di variare molto il loro aspetto, alcune sezioni di gioco sono discretamente appaganti anche per la retina.

Certo, il fatto che la formula standard si applichi pedissequamente a ogni blockbuster uscito (o in uscita, vedi *I Pirati dei Caraibi*, nuovo brand della serie), dà un nuovo significato all'espressione "more of the same", ma stavolta qualche lampo di novità c'è e la base di partenza è buona. Ci accontentiamo?





Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: Epic
Produttore: Microsoft
Versione: Pal
Provenienza: Usa

Gears of War 3
MULTIPLAYER BETA

di Luca Tenneriello

La Beta Multiplayer di *Gears of War 3* dimostra che Epic ha imparato dai propri errori. Il secondo capitolo della saga uscì nei negozi con una componente multiplayer afflitta da fastidiosi problemi di lag che non pregiudicavano il valore complessivo del prodotto, ma ne inficiavano la principale attrattiva sul lungo periodo.

Questa beta si carica sulle spalle la responsabilità di fornire a Epic un quantitativo di feedback sufficienti a confezionare una conclusione di trilogia esente da problemi di netcode, nella quale finalmente i videogiocatori potranno contare sul supporto di server dedicati, qualora il matchmaking tradizionale dovesse soffrire di eccessiva latenza.

L'antipasto offerto ai possessori dell'invito consiste in un set di quattro mappe inedite (Trenches, Old Town, Trashball e Checkout) da affrontare in tre modalità di gioco già note (Team Death Match, Capture the Leader e King of The Hill). Sebbene in alcuni casi le ambientazioni stonino con lo spirito del gioco (Old Town sembra una ridente cittadina marittima del sud Italia) si può affermare che, complessivamente, Epic ha creato scenari ancor più tattici, interattivi e variegati del capitolo precedente. In Trenches si nota come il campo visivo sia aumentato e gli effetti particellari e luminosi migliorati. Nel campo da gioco di Trashball si può apprezzare l'estremo tatticismo al quale si viene implicitamente incoraggiati dalla conformazione dello scenario.

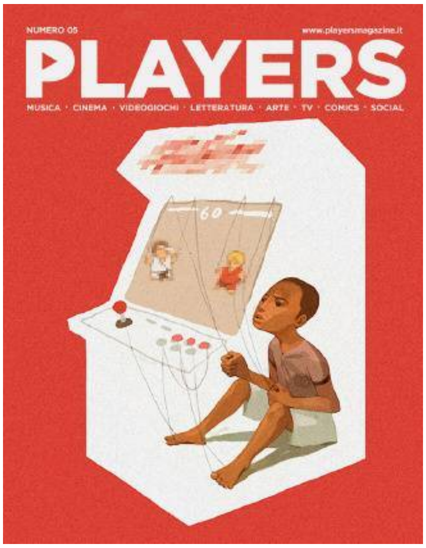
Sul versante della progressione di gioco, questo terzo capitolo fa sfoggio di un sistema di medaglie e trofei variegato, con l'aggiunta di skin per personaggi e armi che invogliano l'utente a prolungare la sessione il più possibile.

In conclusione, questa beta fa ben sperare per la qualità complessiva del gioco finale, che già promette di replicare il successo dei due precedenti capitoli. Resta da capire se i server resisteranno all'assalto autunnale che prevedibilmente seguirà all'uscita di un blockbuster così blasonato.



PLAYERS

MUSICA CINEMA VIDEOGIOCHI LETTERATURA ARTE TV COMICS SOCIAL



Ti piace quello che facciamo? **Players** è un progetto ambizioso che ha bisogno del tuo contributo per sostenersi e proporsi in una veste a prova di futuro. Fai un salto alla nostra **raccolta fondi** per scoprire come puoi aiutare

Raccolta fondi – Parte 3

La raccolta fondi permette di gestire economicamente una roadmap iniziale composta da tre punti:

1- Allargare la base d'utenza facendo pubblicità alla rivista (web e soluzioni più tradizionali, a seconda dell'opportunità).
2- Mantenere il progetto operativo dal punto di vista pratico – pagare licenze, costi di hosting e spese di natura tecnica (nessuno dei redattori percepirà alcun tipo di compenso per la creazione di contenuti originali, se non la soddisfazione di far parte di un progetto culturalmente rilevante).
*3- Iniziare a valutare lo sviluppo o l'acquisto di un'applicazione proprietaria che permetta di fruire di **Players** in versione ottimale anche su piattaforme iOS (iPad/iPhone) e Android (Galaxy Tab e altri).*

Vista l'entità dei costi da sostenere (parliamo, sul lungo periodo, di migliaia di euro), crediamo che chiedere un aiuto ai nostri fan sia il modo più sincero per stabilire una connessione con l'audience: tutto quello che riceveremo tornerà indietro – gratuitamente – in contenuti di qualità, e, si spera, anche in una forma tecnologicamente al passo con i tempi.

La campagna è stata divisa in più parti per favorire il raggiungimento di obiettivi intermedi che ci permettano di monitorare la sostenibilità economica del progetto. Ogni donazione sopra i 10€ sarà ricompensata con la lista di bonus sottostanti. Donate e vi sarà dato!

PER € 1 O PIÙ
+ la nostra eterna stima e riconoscenza: ogni grande risultato si ottiene a piccoli passi!

PER € 10 O PIÙ
+ Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri
+ copertina riservata ai donatori
+ badge "donatore" di livello 1 sul forum

PER € 20 O PIÙ
+ Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ badge "donatore" di livello 2 sul forum

PER € 50 O PIÙ
+ Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ possibilità di richiedere un articolo scritto dalla Redazione su un'argomento di vostro interesse (max 4000 caratteri)*
+ badge "donatore" di livello 3 sul forum

***** Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.***

PER € 100 O PIÙ
+ Tutto quanto elencato in precedenza più:
+ l'articolo a richiesta può salire fino a 8000 caratteri*
+ ospitata esclusiva su uno dei podcast audio gestiti dalla redazione, come ad esempio RingCast, Outcast, Il Tentacolo e ArsLudicast (vedi FAQ)**
+ badge "donatore" di livello 4 sul forum

**** Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.***
***** Da concordare con chi conduce il podcast***

Players è un magazine che punta a stabilire un rapporto speciale con la propria audience. La rivista sarà distribuita gratuitamente, ma chi deciderà di supportare economicamente la nostra iniziativa avrà diritto a numerosi bonus ad incentivi. Questa sezione si propone di rispondere alla domande più comuni e spiegare in dettaglio il funzionamento dei bonus. Nel caso non trovaste quello che state cercando, contattateci all'indirizzo info@playersmagazine.it.

La nostra raccolta fondi è raggiungibile **CLICCANDO QUI.**

Come funziona il sistema di donazioni a Players e perché non c'è più Ulule?
Dopo aver usato la piattaforma Ulule per le prime due raccolte, abbiamo deciso di provare ad utilizzare PayPal in versione "pura", senza intermediari. Ulule ci ha dato grande esposizione, ma anche diversi problemi nell'identificare i donatori "distratti" che non lasciavano i loro dati per l'attivazione dell'account donatori.

Quali sono le ricompense (Rewards) per chi dona?
Players ha un sistema di donazioni progressivo. La ricompensa principale è l'accesso al magazine in anteprima. Tutti i tagli superiori a 10€ invece vi garantiscono piccoli bonus come segno del nostro riconoscimento. Nello specifico:

Per donazioni di 1€ o più avrete:
+ la nostra eterna stima e riconoscenza: ogni grande risultato si ottiene a piccoli passi!

Per donazioni di 10€ o più avrete:
+ Il download gratuito di tutti i nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri, senza limiti di tempo
+ copertina riservata ai donatori
+ badge "donatore" di livello 1 sul forum

Per donazioni di 20€ o più avrete:
+ Il download gratuito di tutti i nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri, senza limiti di tempo
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ badge "donatore" di livello 2 sul forum

Per donazioni di 50€ o più avrete:
+ Il download gratuito di tutti i nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri, senza limiti di tempo
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ possibilità di richiedere un articolo scritto dalla Redazione su un'argomento di vostro interesse (max 4000 caratteri)*
+ badge "donatore" di livello 3 sul forum

* Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.

Per donazioni di 100€ o più avrete:
+ Tutto quanto elencato in precedenza più:
+ l'articolo a richiesta può salire fino a 8000 caratteri*
+ ospitata esclusiva su uno dei podcast audio gestiti dalla redazione, come ad esempio RingCast, Outcast, Il Tentacolo e ArsLudicast (vedi FAQ)**
+ badge "donatore" di livello 4 sul forum

* Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.
** Da concordare con chi conduce il podcast

Come posso pagare con PayPal?
- Cliccate sul link "Supporta Players" o sul logo PayPal nel box in alto a destra su questa pagina.
- Una volta all'interno di PayPal, inserite i dati del vostro account, se ne avete uno, o precedente a farvene uno (è piuttosto utile, se non ce l'avete ancora è giunto il momento di farlo).
- Inserite l'importo che desiderate donare seguendo lo schema ricompense illustrato qui sopra (1-9€, 10€, 20€, 50€ o 100€) a seconda di quanto desiderate contribuire.
- Prima di confermare assicuratevi di aggiungere nelle "istruzioni per il venditore" il nick che avete registrato sul forum, il vostro nome e cognome ed eventuali richieste aggiuntive.
- Se avete difficoltà o vi dimenticate di inserire i dati, contattateci a info@playersmagazine.it.

Che dati vi servono per attivare gli account dei donatori?
Il vostro nick sul nostro forum. Se avete donato 20€ o più, anche il vostro nome completo se volete comparire nei ringraziamenti. Se vi siete dimenticati di lasciarli nelle note, contattateci a info@playersmagazine.it. Senza questi dati non siamo in grado di darvi accesso ai numeri in anteprima!

Perché avete in mente diverse parti per la raccolta fondi?
Vogliamo essere certi di poter raggiungere obiettivi intermedi realistici. Inoltre il feedback che ci date sulle ricompense ci permette di modificare le raccolte successive per venire più incontro ai vostri gusti.

Perché dovrei farvi una donazione se la rivista è distribuita gratuitamente?
Per supportare un progetto che ti piace, in primo luogo. Se nessuno decidesse di supportarci, Players probabilmente non potrebbe continuare a lungo: facciamo del nostro meglio per mettere insieme i migliori giornalisti italiani e gli argomenti più interessanti. Tutti i collaboratori di Players sottraggono tempo e risorse ad altri progetti per rendere il magazine possibile. Nonostante la volontà di lavorare gratuitamente o con compensi simbolici, è evidente che non ce la sentiamo di gestire una rivista in perdita costante: un aiuto da parte vostra ci permetterà almeno di coprire le spese, diffondere il magazine e, sul lungo periodo, avere una rivista a prova di futuro.

Inoltre, a partire dalla donazione di 10€, i donatori potranno ricevere i numeri nuovi in PDF 15 giorni in anticipo rispetto al pubblico non pagante, con copertine esclusive (senza titoli, o diverse da quella standard) e, in futuro, anche con contenuti non disponibili nella versione standard.

Non ci sono bonus per una donazione inferiore ai 10€?
No, se non la nostra eterna riconoscenza. L'idea è stimolarvi ad un minimo investimento in cambio di contenuti di qualità. Ogni contributo sarà comunque apprezzato, a seconda delle vostre possibilità.

Posso effettuare più donazioni ed ottenere più ricompense?
Sì. Per questioni pratiche, è bene che queste donazioni (o integrazioni) raggiungano almeno la ricompensa successiva a quella che già avete. Ad esempio, se la prima volta avete donato 20€, sarebbe ideale che "l'integrazione" raggiungesse la ricompensa successiva (fissata a 50€). Quindi, nel caso specificato, dovreste donare 30€ (50€-20€). Procedere per micro-donazioni è possibile ma rende molto complesso tenere aggiornati i registri di chi ha contribuito cosa.
Una volta effettuato il pagamento, lasciate scritto nel campo note: chi siete, quale donazione avete fatto in precedenza, quale avete appena effettuato e il vostro nick sul forum. Se riceveremo tutti i dati correttamente provvederemo ad integrare la ricompensa precedente con quella nuova nel giro di qualche ora.
In caso di difficoltà, scriveteci a info@playersmagazine.it.

Come funziona il download dei PDF dei nuovi numeri in anteprima per i donatori?
Il download del PDF avviene tramite la nostra homepage, cliccando sul pulsante "Anteprima PDF Donatori", oppure dall'Archivio PDF, accessibile cliccando sul pulsante "Scarica il PDF gratuito". I numeri in anteprima sono disponibili per 15 giorni esclusivamente ai donatori. Se sei un donatore, il tuo account sul forum di Players sarà associato con la possibilità di scaricare i PDF in anteprima. Se ancora non hai un account, è arrivato il momento di crearne uno!

Lasciaci nelle note della donazione il nick con cui ti sei registrato al forum o comunicacelo a info@playersmagazine.it dopo aver effettuato la registrazione. Entro 24 ore verrai aggiunto ad un gruppo speciale con i permessi per scaricare i PDF dei nuovi numeri in anteprima.

Perché i PDF in anteprima sono marchiati?
Perché le copie in anteprima sono da intendersi come personali e non condivisibili con terzi. Nel caso avessimo evidenze che questa regola è stata infranta, ci riserviamo il diritto di ritirarvi l'accesso in qualsiasi momento senza rimborsi di alcun tipo.

Come posso ottenere il badge sul forum dopo aver effettuato la donazione?
Lascia nelle note di PayPal il nick con cui sei registrato al forum o comunicacelo a info@playersmagazine.it.

Se vengo ringraziato nella rivista, che nome sarà usato?
Il nome che avete lasciato nelle note dopo il pagamento. Se ve ne siete dimenticati, scriveteci a info@playersmagazine.it prima del numero successivo della rivista.

Come richiedo un articolo alla redazione se dono 50€ o 100€?
Contattaci a info@playersmagazine.it. L'articolo richiesto deve essere compatibile con la linea editoriale della rivista e possibilmente rientrare negli argomenti che sappiamo di poter trattare con competenza. Faremo del nostro meglio per scrivere un pezzo di vostro gradimento nel primo numero non ancora chiuso successivo alla donazione. Potete "conservare" la vostra facoltà di richiedere un articolo quanto vi pare, senza limiti temporali, ergo non sentitevi obbligati a farlo immediatamente.

La donazione di 50€ vi dà il diritto di richiedere un articolo fino a 4000 caratteri. Questo genere di articoli sono in genere opinioni o approfondimenti. Esempi di articoli validi:

. La vostra opinione sulla violenza nella saga di Fallout
. Le serie TV sono il nuovo Cinema?

La donazione da 100€ vi dà invece diritto a richiedere un articolo fino ad 8000 caratteri. Questi pezzi possono essere anche speciali di più ampio respiro, come ad esempio:

. Il Cinema Nord Coreano
. I romanzi più terrorizzanti dagli anni '80 ad oggi

Come posso contattarvi per partecipare ad uno dei podcast che gestite se dono 100€ o più?
Contattaci a info@playersmagazine.it. I podcast disponibili per l'ospitata sono al momento RingCast, Arsludicast, Outcast e Il Tentacolo Viola. La puntata sarà pianificata a seconda delle disponibilità redazionali.

Perché dovrei pagarvi per partecipare ad un podcast? Non è come se stessi lavorando per voi?
La donazione da 100€ non va intesa nell'ottica di partecipare ai podcast, ma per supportare il progetto editoriale Players. La partecipazione non è obbligatoria e va vista solo come una sorta di omaggio ai nostri sostenitori più generosi. Se non credi di poter aggiungere molto alle trasmissioni o se non te la senti puoi tranquillamente glissare: renderemo noto il tuo sostegno in ogni caso.

PLAYERS
RINGRAZIA PER
IL SOSTEGNO

ALESSANDRO ARMIENTO
UGO LAVIANO

MICHELE PEDRAZZOLI
NIHILIZEM
BRUNO BARBERA
MARCO SLAVIERO
CRISTIAN TOFFANIN
LUCA RADDI
ORSO GOBBO
RAFFAELE VOTA
ANDREA ALFIERI
MATTEO BECONCINI
JACOPO DE GASPARI
MORGAN BENA
PEPPEBI
MIRKO PIOLTINI
MARCO DI TIMOTEO
VINCENZO LETTERA
MONOPOLI
FABIO LAZZARONI
ENRICO MORETTI
GIUSEPPE SASO
ANDREA VIGOGNA

